Año V Número 44 - 395 Pesetas

HOBBY CONSOLAS

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS

Concurso Sega
Regalamos
2 MD 32X y
20 cartuchos de
SAMURAI SHODOWN



REPORTAJE CD-I
La máquina de Philips también quiere jugar

SegaSaturn, Jaguar, Ultra 64
ÚLTIMA HORA SOBRE LAS NUEVAS CONSOLAS

JUDGE DREDD, EN 16 BITS

Acclaim y Stallone: la combinación más explosiva

YO SOY LA LEY



¡¡PILLA COLO









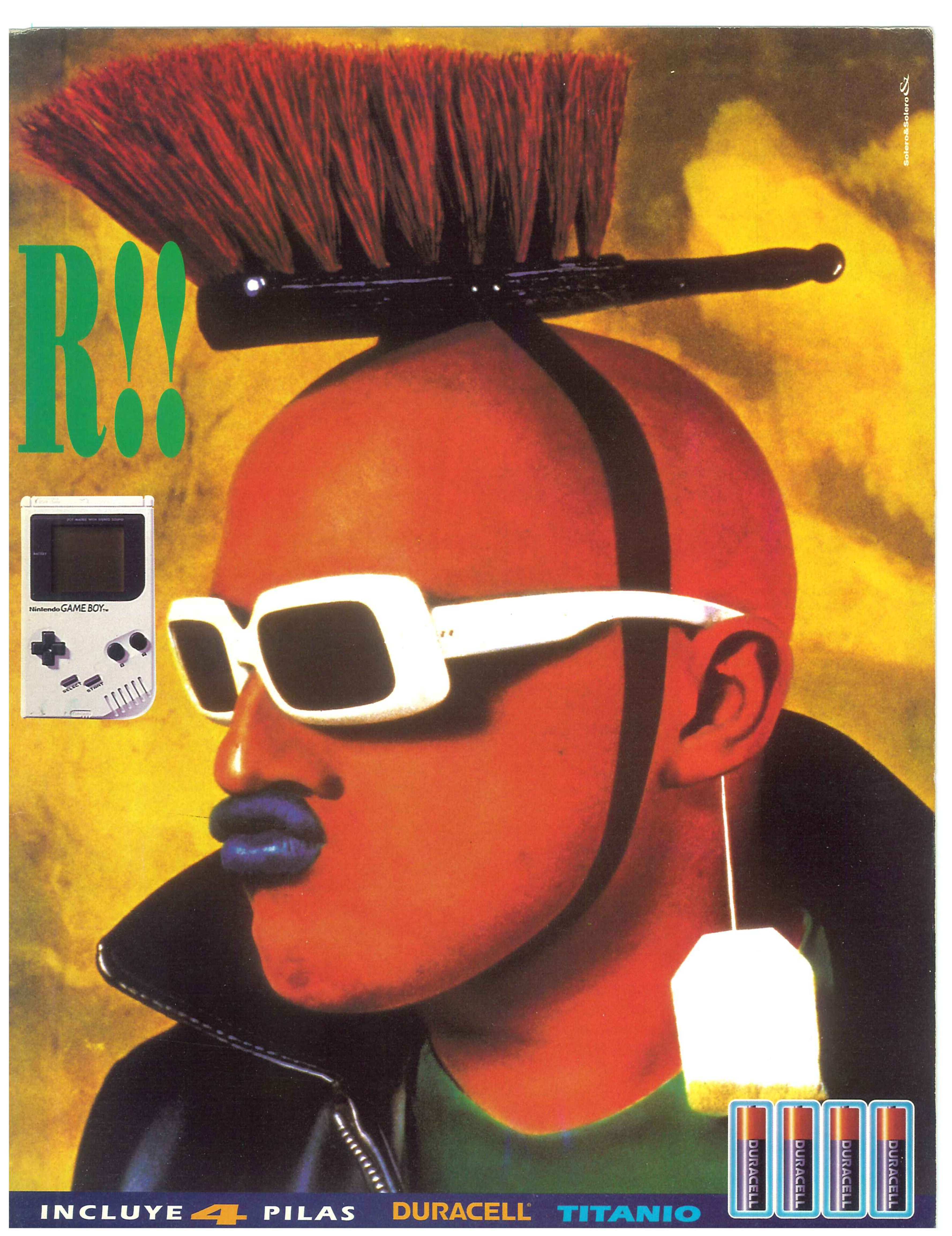




GAMEBOY™
special edition



Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid



R!!
Nintendo GAME BOY™
SELECT
START
Solero&Solero
DURACELL
DURACELL
DURACELL
DURACELL
INCLUYE 4 PILAS DURACELL® TITANIO

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

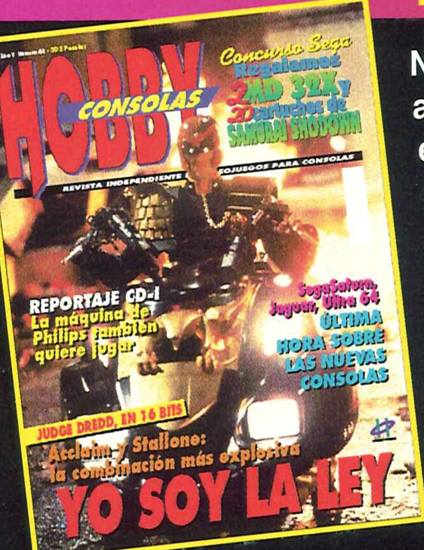
Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Carlos Frutos, Esther Barral,
Antonio Caravaca
J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección),
Millán de Miguel
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Dibujos: Beatriz Leoz
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Marshal Rosenthal (USA),
Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores:
E. Lozano, Olga Herranz y David García.

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tel: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por


Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: JUDGE DREED



Nada mejor para abrir nuestra revista que un alegato acerca de la ley y el orden, representado en la persona del juez Dreed. Para los que no lo sepáis, este personaje ha sido llevado a la gran pantalla por el mismísimo Sylvester Stallone, aunque aún tardará en llegar a nuestro país. Pero no está en nuestra portada por eso, no, sino porque Acclaim ha realizado un jugoso cartucho con este juez como protagonista, y en este número os lo presentamos. ¡Ah!, y éste sí que estará muy pronto con todos vosotros.

NUESTROS EXPERTOS

TENIENTE RIPLEY

Lo que hace meses parecía un sueño se está haciendo realidad. Me explico. Jaguar ya está aquí, Goldstar anuncia que su 3DO estará en junio en la calle, Saturn y Play Station ya se han presentado en Europa... En el último ECTS, en Londres, asistimos al enorme parón sufrido por las consolas. Todos están agazapados a la expectactiva del futuro, y nosotros esperamos su reacción.

BOKE

Ha bastado un juego de la calidad de «Chaos Control» para que empezáramos a comentar juegos de CD-i. Philips parece acordarse de los buenos jugones como nosotros. Y hay más cosas. Por ejemplo, la gran versión de «Fatal Fury Special» para Mega CD, o nuestra surtida sección "Hobby Sports" en la que os espera lo último de lo último en esto del deporte comodón.

CRUELA DE VIL

Sólo con echar un vistazo a nuestra portada, os habréis dado cuenta de que este mes venimos pisando fuerte. Abrimos con un completo avance de lo que será «Judge Dreed» y seguimos con unas novedades que quitan el hipo. Entre ellas, merece mención especial «Illusion of Time», el mejor rol para el mejor idioma, el castellano. ¡Que ustedes lo disfruten!

Año V- Nº 44- Mayo 1995. 395 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO



56 Los usuarios de Super Nintendo por fin tienen a su alcance un gran juego de rol traducido.



68 Mega CD recibe con los brazos abiertos una de las mejores versiones de «Fatal Fury Special».



76 CD-i se estrena en Hobby Consolas con un título donde prima la originalidad y la calidad gráfica.

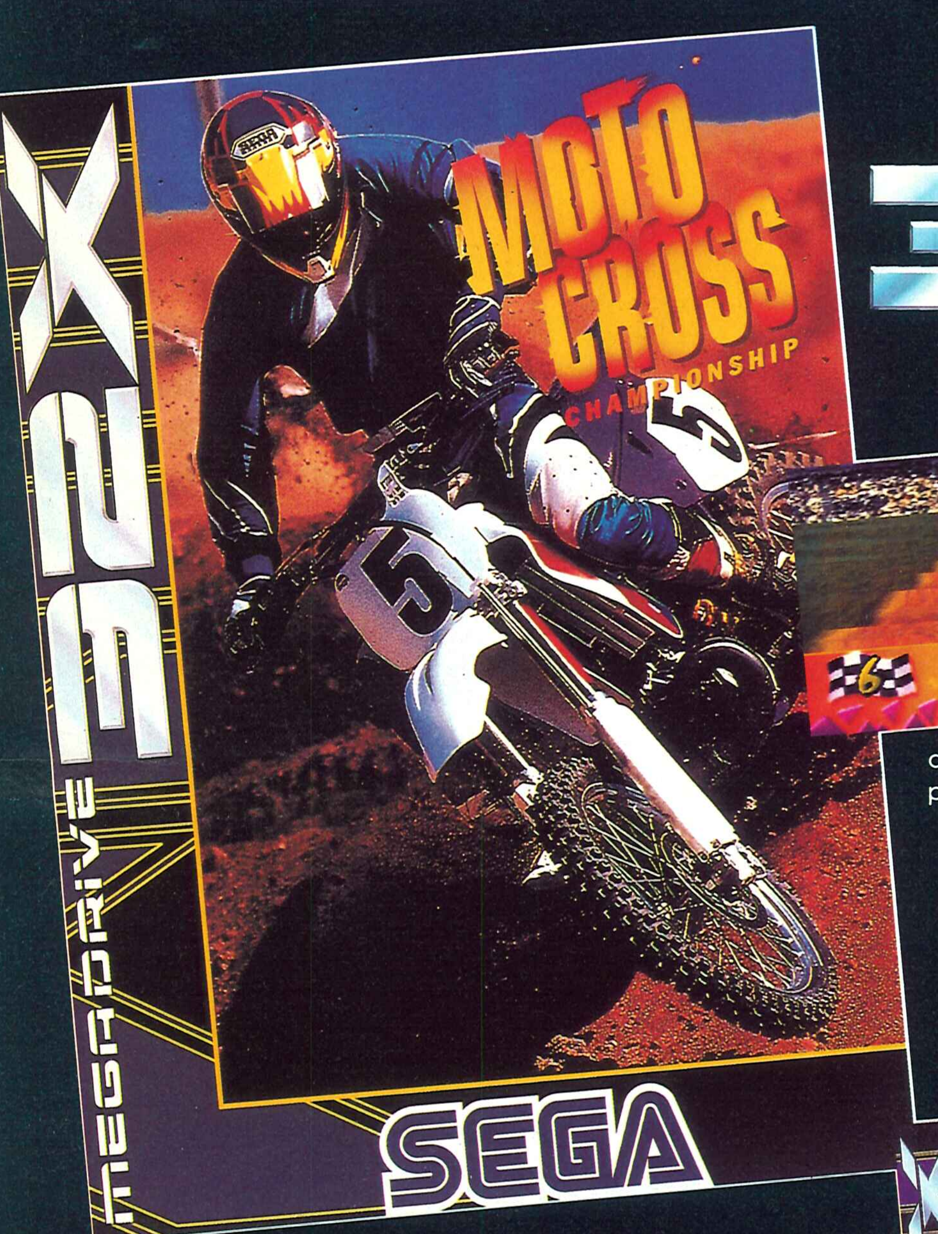
80 Plataformas originales, divertidas y llenas de color para la bola azul que sorprende en Super Nintendo.

PREVIEWS



REPORTAJES

TE VAS A QUEDAR CO



32X

MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

¿Quieres ser el amo de la pista? Pues ponte el casco y exprime toda la potencia de tu nuevo motor MD 32X. Doce circuitos diferentes para que no te canses de poner tierra de por medio. Once rivales entrenados en las colinas más duras de Colorado, y que no dudarán en usar codos y pies para hacerte comer el barro.

Disfruta, con el corazón a mil revoluciones por minuto, de increíbles sprites y unas animaciones de película.

Si eres un auténtico "motard" no podrás renunciar a este juego. Tú ya sabes a que me refiero.

SPACE HARRIER

Vas a experimentar una nueva sensación. El éxito de los éxitos en recreativas, ahora disponible para tu MD 32X.

No es un matamarcianos. No es un simulador. Es algo único, especial. Transpórtate a la Galaxia más lejana y lucha hasta el fin para rescatar a la población de Fantasy Land. Los más extraños reptiles, fantasmas de armas tomar y una legión de malvados brujos te están esperando.

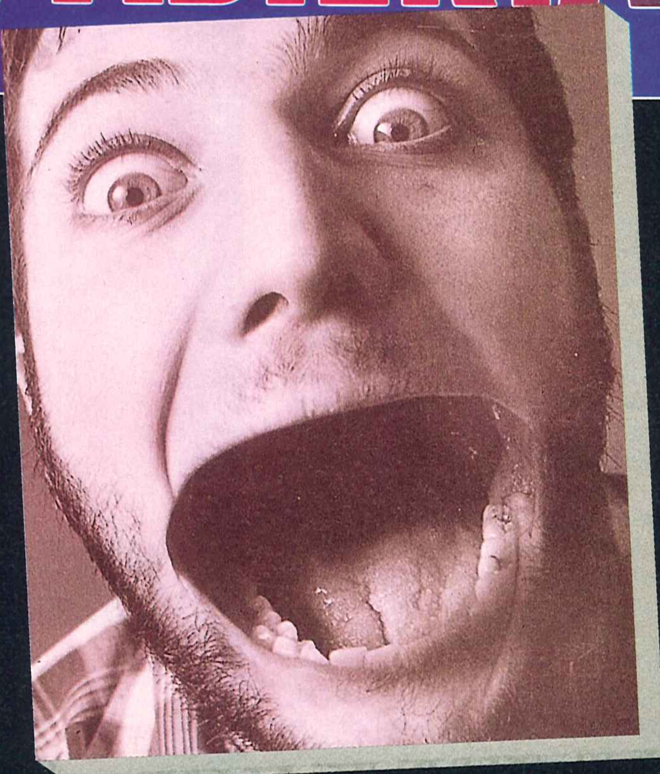
¿A qué esperas para darles su merecido?

METAL HEAD



Transporta tu cerebro al interior de este engendro metálico y no te comas la cabeza. Destruye al enemigo al ritmo de la más increíble música Heavy Metal. ¡Esto es muy fuerte y tú has sido uno de los elegidos! Hazles frente con todas tus armas y consigue el control de la ciudad ¡o lo que quede de ella!

ON LA BOCA ABIERTA



Fíjate. Nunca has visto nada igual. Seis juegos, seis, que no son de esta Galaxia. Pertenecen a otro Planeta. Al mundo 32X.
Nuevos efectos, gráficos brutales y toda la acción de las verdaderas recreativas.
Siéntelos y cierra la boca, porque se te caerá la baba.

GOLF 36 GREAT HOLES

Lo sabemos. Eres todo un profesional del golf, o por lo menos, eso dices a tus amigos. Tienes toda la razón, porque con este juego, hasta tú puedes ganar al gran "Seve". Todo un lujo. Y para lujos los gráficos, animaciones y sonido de este juego sin par. Si quieres seguir fardando... ¿qué tal unos hoyitos?

AFTER BURNER COMPLETE



No apto para cardiacos.
La conversión más completa realizada para una consola, según los expertos, aterriza en tu MD 32X.
Una explosión de efectos que dejarán volar muy lejos tu imaginación, tan lejos que tendrás que enfrentarte a los más diversos peligros para volver a casa.
Que no te tiemble el pulso a la hora de realizar increíbles giros de 360° o cuando tengas en el punto de mira a tus enemigos.
Si necesitabas munición, ¡aquí la tienes!

COSMIC CARNAGE

¿Quieres pelea? Aquí la tienes. El último juego tridimensional para los jugadores de lucha es el no va más. Efecto zoom, golpes mágicos y unos escenarios galácticos que te dejarán de piedra.
Que no se te vaya la fuerza por la boca. La necesitarás toda para hacer frente al tremendo poder de los luchadores cósmicos.



editorial

¿Ha cambiado Hobby Consolas?

Contínuamente recibimos cartas que nos demuestran lo desarrollado de vuestro sentido de la crítica. Cierto es que en muchas de ellas nos dedicáis vuestras alentadoras alabanzas, pero a nosotros, masoquistas que somos, nos gusta quedarnos con las críticas más encarnizadas. Y hoy vamos a hacerlas frente, especialmente a aquellas que nos acusan de inmovilismo, de pocas ganas de evolucionar. El tema, sin duda, nos ha dolido. Tanto, que nos ha hecho reflexionar, buscar las razones de porqué algunos lectores tienen una opinión tan poco agradable a cerca de nuestra revista. Por eso, nos hemos puesto a analizar seriamente nuestro trabajo. Y ahora vamos a hacerlo en voz alta, juntos, tratando de aclarar conceptos. Veamos.

Mes a mes procuramos ofreceros la información que nos parece más actual, más interesante y más útil en relación a este amplio y controvertido mundo de las consolas. Mes a mes buscamos el cambio, tanto en el fondo como en la forma, modificando secciones o añadiendo otras nuevas. Y citamos algunos ejemplos ocurridos tan sólo en los últimos tres o cuatro meses: hemos creado Hobby Sports para tratar conjuntamente todos los juegos deportivos, hemos cambiado la presentación de Teléfono Rojo para que tengan cabida más consultas, hemos modificado el diseño de secciones fijas como El Sensor o las Listas de Éxitos, hemos introducido novedades a una página para poder analizar puntualmente todo lo que sale al mercado, hemos potenciado secciones como Hi-Tech o Game Masters para poder tratar con mayor profundidad los temas relacionados con las nuevas consolas, hemos creado Arcade Zone para introducir el mundo de las máquinas recreativas, hemos efectuado una larga serie de reportajes que han tocado temas tan dispares como la presentación de las novedades para 3DO o la explicación del proceso de traducción y doblaje de los juegos al castellano... ¿Inmovilismo? ¿Pocas ganas de evolucionar? Puede ser.

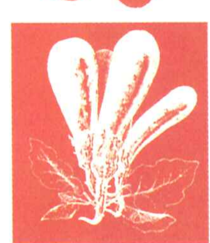
Lo cierto es que, por lo visto, cada vez resulta más difícil satisfaceros a todos, cada uno con vuestras preferencias, tan distintas a veces que lo que unos adoran otros parecen odiar -y no vamos a hablar de las 8 bits y de la nueva generación de consolas-. Hobby Consolas, no lo olvidéis, la hacemos personas, no héroes de ningún videojuego. Y como humanos, cometemos errores, seguro. Pero, en fin, nos exigís que seamos perfectos y aunque somos conscientes de que nunca lo lograremos, os aseguramos que seguiremos luchando por conseguirlo. Nosotros, desde el número uno, hemos cambiado, poco o mucho, no sabemos. Pero yo me pregunto: ¿no seréis vosotros los que en realidad estáis cambiando?

Amalio Gómez









ni fu ni fa ni fu ni fa ni fu

• Que haya tantos juegos estilo «S.F.II» y que todos sean iguales.
Las cosas están cambiando... ¡ahora se parecen todos a «Virtua Fighter»!

• La recreativa Ultra 64: sus juegos no parecen nada del otro mundo.
La verdad es que no. Nintendo ya ha anunciado que todos los juegos pasarán por una reprogramación antes de realizarse su versión doméstica. Esperemos que para bien...

• «Aladdin» y «The Lion King» para Game Boy.
Cada consola tiene sus limitaciones. Es algo que no se debe olvidar.

• Que los juegos de Neo Geo CD sean iguales que los de Neo Geo.
Se trata de la misma máquina adaptada a los nuevos tiempos. Y está bien que los nuevos poseedores tengan la opción de adquirir en CD los clásicos de SNK.

• La Neptuno, que en este momento ya se ha quedado "cutre".

mola , mola , mola , mola , mola

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

Álvaro Martín (Álava), The King (Barcelona), Asier García (Guipúzcoa), Raúl Palancar (Madrid), Javier Rodríguez (Barcelona), Ángel Arenas (Madrid), Manolo y Margari (Sevilla), Juan Manuel Román (Cádiz), Jesús Bernal (Ciudad Real), Alejandro Civera (Sevilla).
Si queréis participar, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/ de los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

mola mola mola mola mola mola

La llegada de Jaguar a España

Cada vez que una consola llega oficialmente a nuestro país, todos tenemos que celebrarlo. Y no es porque ese modelo en concreto vaya a suponer el no va más en el tema, sino porque viene a demostrar que los videojuegos tienen aún mucha vida por delante. Y que hay mucha gente que pone todo su empeño en ello.
En esta ocasión ha sido la compañía Final Products quien nos ha dado la alegría de traernos a los españolitos una consola que hasta hace muy poco tiempo parecía que nos estaba completamente vetada: la Jaguar de Atari.
Ahora no vamos a entrar a analizar las posibilidades de esta máquina -ya lo hemos echo en varias ocasiones-, tan sólo vamos a agradecer a Final Products sus esfuerzos por ampliar nuestras posibilidades de cara a una posible compra y desear a esta compañía catalana la mejor de las suertes en este complicado mundo de las consolas. Pobres ¡no saben dónde se han metido!

• Los precios de los juegos de Neo Geo... CD.
Mucho más baratos que los cartuchos, pero podrían ser más aún si tenemos en cuenta lo que cuesta duplicar un CD.

• Los montones de juegos que van a salir para Mega CD.
Nunca es tarde si la dicha es buena.

• El «Unirally» de Super Nintendo, ¡Qué divertido!
Sí, parece mentira que siendo tan simple pueda divertir tanto.

• La movida que se va a organizar con la llegada de las nuevas consolas.
Digamos mejor, la movida que ya se ha organizado.

• La saga de Sonic, digan lo que digan.
Los viejos soniqueros nunca mueren.

• Que se olviden de la Master, que ya es hora.
Ha hablado el sector crítico de H.C.

ni fa ni fu ni fa ni fu ni fa ni fu ni fa

A lo mejor estamos diciendo una tontería, pero está por ver que salga al mercado en España.

• **«Stargate»: mucho ruido y pocas nueces.**
¿Te refieres al cartucho o a la película?

• **Algunos juegos de CD-i.**
Parece -repetimos, parece-, que esta política está cambiando y están empezando a llegar juegos bastante buenos.

• **El precio de la MD 32X.**
No resulta ni cara, ni barata, ni todo lo contrario.

El multimedia

Muchos parecéis encontrar en el término multimedia, posibilidades infinitas de diversión. Esto nadie lo duda. Sin embargo, sin ánimo de quitarle la ilusión a nadie, mucho nos tememos que, visto lo visto, consola y multimedia van a ser dos palabras que van a seguir -de momento-, caminos diferentes. Y a las pruebas nos remitimos. Nintendo pasa del tema. Sega, a pesar de que Saturn tiene posibilidades, aún no ha sacado ni un título que no sea juego puro y duro. De Atari, Neo Geo y 3DO, ni hablamos. Y Philips, pionera en el tema con su CD-i, parece como si mirara a los videojuegos aún con cierto recelo. En definitiva, que a todos nos mola el multimedia, pero todavía no hemos visto a ninguna compañía que haya dado los pasos claramente hacia la fusión completa.
¿Se decidirá alguien a hacerlo?

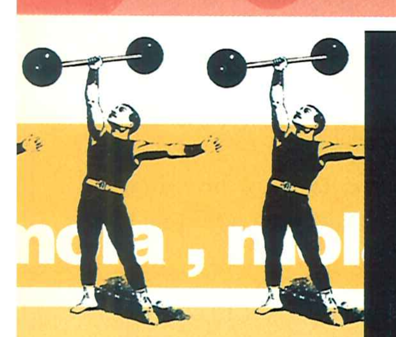


no mola no mola no mola no mola no mola no mola no mola no mola

El futuro que nos frena

Aunque pudiera parecer lo contrario, las nuevas consolas no han servido para levantar el ánimo del mercado del videojuego. De hecho, estamos sufriendo un parón que se ha materializado, en toda su crudeza, en el último ECTS de Londres. Las compañías de software tienen miedo, no saben por qué sistema decidirse y temen dar algún paso en falso. Y es que nos hemos lanzado a una frenética carrera que no sabemos hacia dónde nos lleva. Las compañías esperan a ver quién grita más alto y, mientras, los usuarios estamos recibiendo un montón de datos que lo único que consiguen es aumentar nuestra confusión. De momento, seguiremos tratando de disfrutar a tope con lo que tenemos. Que no es poco.





• **Por fin un «Tetris» para Super Nintendo.**
Cierto. Pero no nos podemos explicar cómo ha tardado tanto tiempo en salir.

• **El pad mejor pensado de todos los tiempos: el de Super Nintendo.**
Le propondremos para el Premio Nobel de la Pad.

• **Que si el precio se mantiene, Ultra 64 va a ser un chollo.**
Nintendo lleva meses sin soltar prenda sobre su Ultra 64. Lo único que sabemos es que vas a tener que esperar aún mucho tiempo para comprobar lo el chollo.

• **Los juegos traducidos al castellano**
Nos ha costado, pero entre todos hemos conseguido poco a poco que tanto Sega como Nintendo hablen también en español.



no mola nada

• **Que no tengáis una línea telefónica para contestar dudas.**
Es que Yen es un romántico y le mola que le manden cartas.

• **Que los Laser y la Tribuna tengan cada vez menos páginas.**
Tomamos nota.

• **Las supuestas "conversiones" de recreativa que nos ha "regalado" MD 32X.**
La verdad es que las de «After Burner» y «Space Harrier» fueron dos pinchazos. Pero hay otras conversiones que merecen de verdad la pena.

• **Que Hobby Consolas ya no llegue ni a las 180 páginas.**
Vamos a ponernos serios por un momento. El papel ha subido -creednos-, una barbaridad. Es un problema que afecta a todas las editoriales, no sólo a Hobby Press. Solución: o se baja el número de páginas o se sube el precio de la revista. Nosotros hemos optado por la primera posibilidad, pero tratamos de condensar toda la información y os aseguramos que seguimos contándoos TODO lo que ocurre en el mundo de las consolas.

• **Que aún no sepamos cómo es Ultra 64.**
Ni lo sabremos, nos tememos, en mucho tiempo.

• **La "enorme" cantidad de juegos que salen todos los meses para el formato MD 32X.**
Tranquilo, que parece que ahora llega una buena remesa.

• **Que te timen vendiendo los juegos en CD a precio de cartuchos, cuando un CD es baratísimo.**
Pero no se vende la suficiente cantidad como para que se puedan bajan considerablemente.

• **Que por culpa del precio haya que esperar a ocasiones muy importantes para que te regalen un cartucho.**
¡Ah!, ¿pero a ti te los regalan?

GOLDSTAR LANZARÁ EL 3DO EN JUNIO

3DO LLEGA A ESPAÑA



En la última edición de E.C.T.S. celebrada en Londres, se rumoreó que GoldStar traería este verano su 3DO a nuestro país. Pues bien, nos hemos puesto en contacto con las oficinas españolas de GoldStar para confirmar la noticia, y ya podemos afirmar que, efectivamente, el lanzamiento tendrá lugar durante el próximo mes de junio.

Antonio Rico, Director Comercial de GoldStar en España, nos ha confirmado la noticia y además nos ha adelantado que el soporte se lanzará al mercado con un juego. Aunque todavía no se ha decidido qué juego será el que acompañe a la consola en su aparición en nuestro país, se baraja que éste sea «Street Fighter II». En lo que respecta al precio que tendrá en España el 3DO de GoldStar, todavía no se puede dar una cifra, ya que ésta dependerá del juego que finalmente se incluya en el pack.

Por otro lado, Antonio Rico también ha manifestado que se están manteniendo conversaciones con Panasonic para que el lanzamiento de las dos versiones de 3DO se realice conjuntamente en nuestro país, y con la idea de que ambas salgan al mercado con un precio muy similar.

ACCLAIM, CADA VEZ MÁS CONSOLIDADA



Acclaim Distribution Inc, la división de distribución de la compañía norteamericana, ha llegado a un acuerdo con Sunsoft of America en virtud del cual A.D.I. se encargará de la distribución de un amplio catálogo de títulos de Sunsoft a partir de esta primavera. El acuerdo incluye, entre otros juegos, todos los basados en personajes de la Warner Bros. y de D.C. Comics.

Por otro lado, Acclaim ha obtenido unas ganancias de 157 millones de dólares y unos ingresos netos de 14 millones en el segundo trimestre del ejercicio 94/95. Esto supone un incremento del 35% y 27% respectivamente en relación al ejercicio anterior.

SEGA PARALIZA LAS LICENCIAS DE ALQUILER DE VIDEOJUEGOS EN EL REINO UNIDO

Como ya os informamos en su día, el tema de las licencias de alquiler de videojuegos que concedió Sega en Inglaterra levantó la polémica. La fecha inicial para la revisión de los acuerdos era el pasado 28 de febrero, pero desde ese momento la multinacional ha decidido paralizar el proyecto. Según ha manifestado Howard Rubin, director legal de Sega, la intención es escuchar a todas la partes implicadas y tener en cuenta sus puntos de vista antes de tomar una decisión final.

«DARKSTALKERS» SE CONVIERTE EN SERIE DE TV

La famosa recreativa de Capcom se convertirá en una serie de dibujos animados que, bajo el lema "it's hip to be scared" (algo así como "hurra por los sustos") llevará semanalmente toda la acción de «Darkstalkers» a las televisiones norteamericanas. La encargada de producir esta serie que combinará aventura, comedia y terror es Graz Entertainment.

El debut televisivo de «Darkstalkers» coincidirá con el lanzamiento de la segunda recreativa de la saga, «Night Warriors: Darkstalkers Revenge», anunciada para el próximo verano.

CODEMASTERS, QUINTA EN EL REINO UNIDO

Según un estudio de mercado realizado por Gallup sobre datos de diciembre de 1994, la compañía inglesa se sitúa en quinto lugar en el Reino Unido detrás de Nintendo, Sega, Virgin y Electronic Arts. Gran parte de su éxito se debe a innovaciones como el J-Cart y su gama de productos deportivos dentro de la división Sportsmasters -que ya anuncia novedades para este año como «Pete Sampras' 96» para Mega Drive- o a cartuchos tan exitosos como los «Micromachines».

MÁS LICENCIAS PARA ULTRA 64

Nintendo ha concedido dos nuevas licencias, una a Virgin y otra a Angel Estudios, para la programación de juegos para su más ambicioso soporte. De momento, Virgin ya ha empezado a trabajar en un proyecto del que sólo se sabe que será un arcade que estará listo en EEUU para las próximas Navidades. También un arcade es lo que está preparando Angel, una empresa pionera en realidad virtual y software interactivo para Ultra 64.

¿PODRÍA REPETIR...

"Creo que Sega está tratando de imitar la forma de trabajar de Nintendo, aunque haciendo pequeñas modificaciones."

Shigeru Miyamoto, Manager para el Análisis y Desarrollo de productos de entretenimiento para Nintendo Co., Ltd., en Hi Tech.

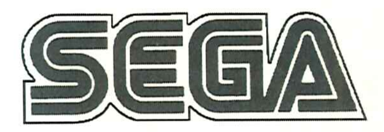
"Seguimos potenciando la compañía a través de nuevos juegos para satisfacer las nuevas demandas".

Robert Holmes, presidente de Acclaim, en una nota de prensa.

"Tenemos claro que no estamos ofreciendo una videoconsola, sino un sistema Multimedia".

Diego Minguela y Sofía de Altolaguirre, productores ejecutivos de Philips, en HC.

LLEGAN A ESPAÑA LOS CENTROS DE OCIO



José Ángel Sánchez, Director General de Sega España, ha anunciado que a lo largo de este año la multinacional abrirá sus primeros Amusement Centers en España. Estos Parques Familiares de Ocio tendrán una superficie que oscilará entre los 800 metros cuadrados del más pequeño y los 2.500 del más grande. Para ello, contarán con una inversión superior a los 400 millones de pesetas, que evidentemente variará en función del tamaño y la ubicación del parque.



SONY ENSEÑA LONDRES A SU PLAYSTATION

La multinacional japonesa aprovechó el recientemente celebrado ECTS para presentar su nueva PlayStation. Ella fue, sin duda, el centro de todas las miradas.

Arriba: el stand de Sony ocupaba una cuarta parte del Olympia Hall.
Abajo: Ian Hetherington, durante su alocución en las Jornadas Técnicas sobre PlayStation del pasado enero.





Vista de la conferencia de prensa ofrecida por Sony Computer Entertainment para la prensa europea los días 19 y 20 del pasado enero.

Hace dos meses, para ser exactos los días **19 y 20 de enero, Sony Computer Entertainment** invitó a la prensa europea a unas **Jornadas Técnicas sobre PlayStation.** Allí fue donde Sony nos enseñó, por primera vez, la consola que está poniendo contra las cuerdas a Sega y Nintendo. Entre los asistentes se encontraba gente como Electronic Arts, Virgin, Activision, Psygnosis, SCI, Argonaut, Acclaim... **toda la flor y la nata del software mundial.** Amén de compañías distribuidoras y muchos periodistas de la prensa especializada. Emplazados para la conferencia de prensa, tuvimos ocasión de escuchar a los máximos responsables de Sony Computer Entertainment. Fueron casi tres horas de larga e interesante charla con gente como **Phillip Harrison,** director para el desarrollo de producto, que habló de las esperanzas que Sony tiene puestas en su máquina y su deseo de que sea un éxito. Tras él desfilaron: **Teruhisha Tokunaka,** presidente de Sony Computer Entertainment; **Ken Kutaragi,** diseñador de PSX y por último **Chris Deering,** presidente de Sony Computer Entertainment Europa.



ECTS Spring '95, la confirmación

Ocupando una cuarta parte del espacio disponible para los expositores, **Sony revolucionó la feria con su avasallador stand.** En su parte central veíamos un gigantesco **"videowall"** mientras a su alrededor cinco áreas bien delimitadas por columnas mostraban otros tantos juegos de PlayStation: **«Ridge Racer», «Starblade α» «Motor Toon GP», «Tekken» y «Toh Shin Den».**

Sin duda alguna, Sony consiguió erigirse en protagonista absoluta de la feria, puesto que eclipsó a todos los allí presentes. Pero,lamentablemente, nos quedamos **sin conocer el precio y la fecha oficial de lanzamiento de la consola** más esperada del momento. Habrá que seguir esperando.

JUDGE DREDD

TODO EL PODER DE LA LEY EN TUS MANOS

EN JUNIO.

Acclaim

MEGA DRIVE

SEGA GAME GEAR

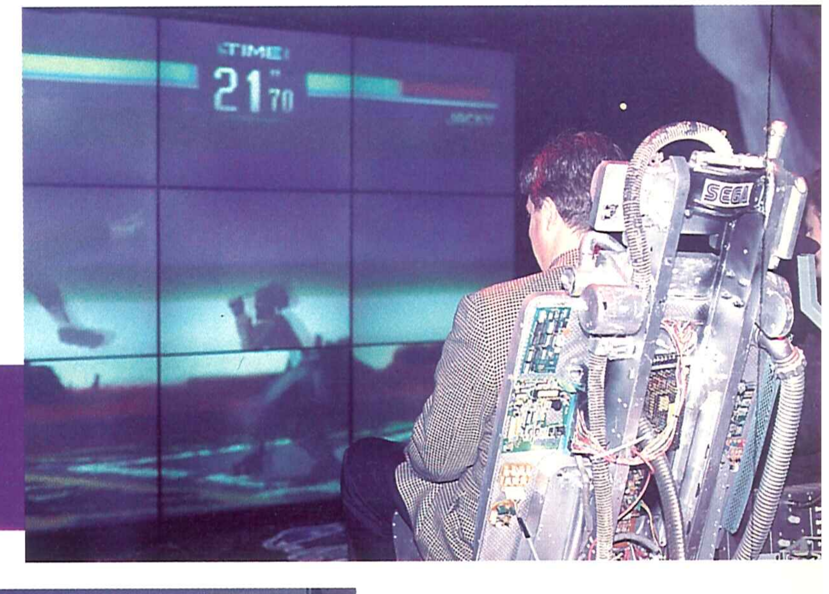
GAMEBOY

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



SATURN TAMBIÉN ESTUVO ALLÍ

La presencia de Sega en el ECTS fue más bien anecdótica, pero en sus oficinas centrales sí había movimiento.



Así fue. Con un pequeño stand, su presencia no era muy notoria, pero en el 247 de Cromwell Road las cosas eran diferentes. La presentación oficial fue el viernes **26 de marzo,** con una ceremonia **más bien propia de un lanzamiento espacial.** Aunque la denominación de la consola, **Saturn,** permite jugar mucho con planetas, cohetes y cuentas atrás. De hecho, la atmósfera que nos rodeaba en el gran hall del edificio era más bien oscura, con un tío que no cesaba de llamar nuestra atención, puesto que estaba realizando una particular cuenta atrás. Ésta le llevaría a levantar una cúpula, que en su camino hacia el techo dejó al descubierto la deseada máquina de Sega en versión europea: **una preciosa Saturn de color gris azabache.**



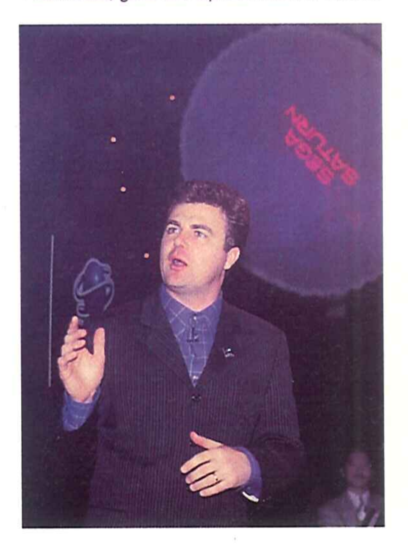
Marisa Hernanz, Jefe de Producto de Sega España, nos enseñó lo que una Saturn puede hacer cuando se conecta el cartucho MPEG: Paul McCartney en directo.

Terminado el lanzamiento, subieron al estrado **Paul Ross,** un conocido presentador de la televisión británica, **y Barry Jaffrato,** director general de marketing de Sega Europa. El periodista aprovechó la ocasión para bombardear a Jaffrato con preguntas acerca del nuevo soporte. Pero, como ocurrió con Sony, ninguna confirmación oficial de precios ni de fechas de lanzamiento. Entre los asistentes circulaba el rumor acerca de un **posible inicio de venta para septiembre** a un precio cercano a las **350 libras esterlinas (unas 70.000 pts).**

Lo que sí tuvimos ocasión de admirar fueron algunos juegos con que contará la nueva consola: **«Daytona USA», «Clockwork Knight», «Panzer Dragoon», «Victory Goal», «Pebble Beach Golf»** y, por supuesto, **«Virtua Fighter».** Posteriormente pudimos observar las posibilidades de la **tarjeta MPEG,** que permite a Saturn la **visionar VideoCDs.**



Arriba: Barry Jaffrato, director general de marketing de Sega Europa, muestra su habilidad con «Virtua Fighters». Abajo: Paul Ross, guía de la presentación oficial.



En días posteriores, y coincidiendo con la celebración del ECTS, Sega repetía el espectáculo cada media hora, deslumbrando a los allí presentes con su especial ceremonia de lanzamiento. Pero no era Saturn lo único que Sega mostraba en sus oficinas: **Mega CD, Mega Drive y MD 32X** también tenían sus novedades. Por fin podíamos ver **«Comix Zone» y «Ooze» de 16 bits,** así como **«Eternal Champions» de CD.** 32X quedaba algo desangelada, pero **«Stellar Assault»** nos devolvía la confianza en ella con su buen desenvolver por la pantalla.

¿CUALES SON LOS PEQUEÑOS PERSONAJES AZULES MAS FAMOSOS DE LAS CONSOLAS SEGA?

Asterix y Spirou, pronto en vuestras consolas

INFOGRAMES, CON LOS ÍDOLOS DEL CÓMIC FRANCÉS

Los que ya llevéis unos cuantos añitos distrayendo de vez en cuando vuestro ocio, entre partida y partida de videojuego, con la lectura de algún tebeo, estaréis sin duda familiarizados con ese heróico poblado galo que resiste numantinamente el asedio de las huestes romanas. Y sus dos héroes más intrépidos, **Astérix y Obélix,** se las apañan para traer de cabeza a todo un ejército perfectamente organizado. Pues bien, los inmortales personajes de Uderzo y Goscinny van a volver de la mano de **sus fervientes admiradores de Infogrames,** que nos deleitarán **a partir del mes de junio con «Asterix & Obelix» para Super Nintendo y Game Boy.**

En esta nueva entrega de la serie, tendréis que demostrarle a Julio César la inutilidad de sus esfuerzos por aislar a la aldea gala de sus dominios, **llevándole un recuerdo de cada una de sus provincias.** Para ello, deberéis superar una serie de pruebas, que resultan más vistosas y variadas en los 16 bits.

En la misma línea de la literatura fantástica, **el célebre Spirou**, en compañía de su inseparable Fantasio, emprenderá una peligrosa aventura **en Mega Drive,** con el fin de **rescatar al insigne Conde de Champignac de las garras de Cyanure,** un robot que ha decidido adueñarse del mundo sirviéndose de los inventos del profesor. Como no podía ser menos, en este cartucho **no faltarán las plataformas** ni los decorados al más puro estilo del famoso cómic belga.


«Spirou» MD



«Spirou» MD


«Asterix & Obelix» SN







«Pac-In-Time», el más redondo de Namco

PAC-MAN CAMBIA DE AIRES EN SUPER GAME BOY

Es redondo y comenzó su carrera recorriendo laberintos, pero ahora **Namco** le hará viajar en el tiempo mientras encuentra la salida de cada fase. Y es que **«Pac-In-Time»**, el cartucho que distribuirá **Nintendo** en nuestro país, es un juego planteado **en plan puzzle plataformero para Super Game Boy.**

En él, Pac-Man deberá recorrer cada uno de los niveles, y son muchos, sorteando obstáculos y enemigos gracias a una serie de objetos que podrá emplear. Claro que para realizar este viaje tendréis que **esperar hasta junio,** que es cuando saldrá el cartucho en España.

Si tienes problemas, apunta este teléfono

A.N.A.R. PRESTA SU AYUDA A LOS JÓVENES

Hace unos meses os hablábamos de un teléfono dedicado a **prestar apoyo a los niños y jóvenes con problemas.** La **Fundación ANAR,** responsable de este servicio, ha recibido a lo largo del año **24.783 llamadas** pidiendo orientación y ayuda sobre muy diversos temas. Paralelamente, existe otra línea **para que los adultos expongan sus preocupaciones, dudas y denuncias** sobre temas relacionados con menores.

Para nuestra satisfacción, **Hobby Consolas** ha sido una de las fuentes más importantes para hacer llegaros la existencia de este teléfono, Así que vamos a repetir los teléfonos a los que podéis solicitar consejo o ayuda directa:



Jóvenes: 900-20-20-10.
Adultos: 311-49-49.

«Indiana Jones' Greatest Adventures»

VUELVE EL HÉROE





Después de un largo período de ausencia, el héroe favorito de Lucas vuelve **a Mega Drive** en la conversión del genial cartucho **de JVC para Super Nintendo.**

Los programadores de **US Gold** nos deleitarán en esta ocasión con una buena ración de intriga, acción y peligros en una recopilación de las tres aventuras de Indiana.

Además, se ha procurado mantener intactas las virtudes técnicas de su homónimo de Nintendo: **una calidad técnica a prueba de obstáculos, la imagen inconfundible de Harrison Ford** y un sinfín de alicientes que podréis ir descubriendo vosotros mismos a lo largo del juego.

Core, en la "hélice" del videojuego

«THUNDERHAWK 2»

Bajo el título provisional de **«Thunderhawk 2»** se esconde uno de las bombas más explosivas de **Core Design para Mega Drive 32X,** un juego que ya recibió en su día una gran acogida.

De su antecesor conserva una trepidante jugabilidad y un sinfín de misiones, y añade una mayor velocidad de juego sobre unos espectaculares decorados tridimensionales. Además, «Thunderhawk 2» ofrecerá **una perspectiva más profunda, una paleta de 256 colores y objetos poligonales.** Lo malo es que aún habrá que esperar al menos **hasta septiembre** para poder disfrutar de sus virtudes.





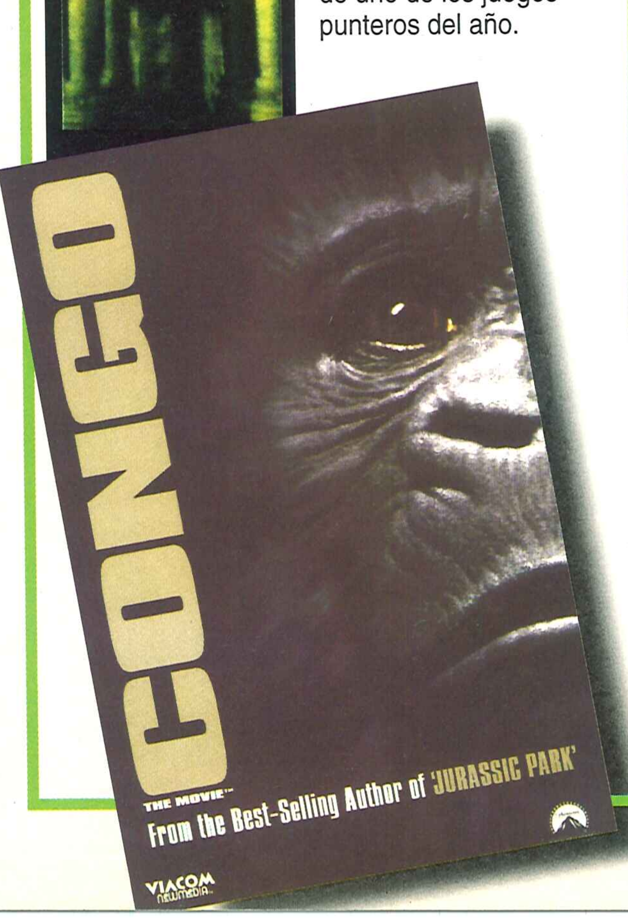
Lo último de Michael Crichton

CONGO

Para los que no lo sepáis, os aclararemos que **"Congo"** es el título del último **best-seller de Michael Crichton,** del que ya se anuncia película y videojuego.

Tras rozar el filo de lo imposible con "Jurassic Park", el autor americano nos introduce en una **aventura localizada en el corazón de Africa,** y que **Paramount Pictures** se ha encargado de llevar a la pantalla grande. El filme está dirigido por **Frank Marshall** y está protagonizado por Dylan Walsh, Ernie Hudson y Tim Curry.

Por supuesto, "Congo" contará con el correspondiente videojuego **para Mega Drive y Super Nes.** Gráficos renderizados y perspectiva en primera persona serán las bases de uno de los juegos punteros del año.

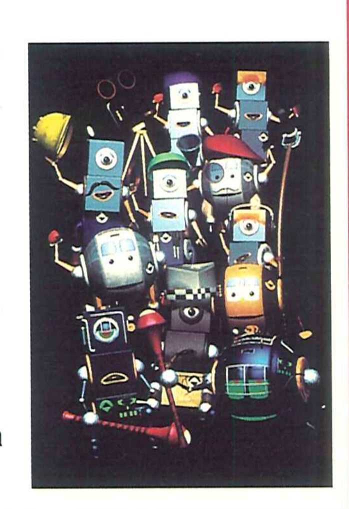


La curiosidad del mes

UNOS DIBUJOS ANIMADOS MUY "JUGONES"

Los videojuegos se han convertido en una expresión cultural más en este fin de siglo. Así, matamarcianos, juegos de lucha y de plataformas sirven cada vez más como fuente de inspiración para los productores de películas y de comics. Pues bien, **Limelight Productions, Meridian Broadcasting y Polygram Video** han producido **una serie de dibujos animados realizada en su totalidad con técnicas de animación por ordenador** (la primera de este género para TV) que se desarrolla en el interior de un ordenador.

El protagonista de esta serie, Bob, es absorbido por su PC y llega a la ciudad de Mainframe. En este lugar se encontrará con Megabyt, un virus muy poderoso que enviará a sus secuaces para eliminarlo. Lo curioso del caso es que Bob ha de enfrentarse a una serie de **comecocos, ninjas y alienígenas,** todos ellos **sacados directamente de la enorme cantera de personajes del mundo de los videojuegos.**



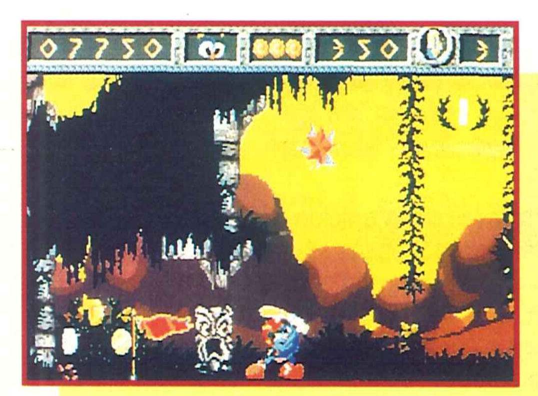
La serie de dibujos animados está compuesta de trece episodios y **empezó a emitirse el pasado día 15 a las 19:35 en Canal +.**





«ETERNAL CHAMPIONS» EN MEGA CD

Con el subtítulo de **"Challenge from the Darkside",** se nos presenta la segunda parte de **«Eternal Champions», esta vez para Mega CD**. El cambio de formato ha posibilitado la inclusión de **24 personajes (11 nuevos)**, además de **escenas impresionantes en 3D** que sirven de introducción a la historia, personajes y nuevos modos de juego. Lo mejor de todo: está ya a punto de salir.





Lo importante es participar

«IZZY'S» EN 16 BITS



Adivina, adivinanza, ¿de quién puede ser un juego que tenga como protagonista a la **mascota de los juegos de Atlanta** y que además, y esto es lo más importante, **ostente la licencia oficial de los Juegos Olímpicos del 96**? Pues sí, premio para la dama y el caballero: se trata de **US Gold,** la empresa de Birmingham especializada en licencias oficiales.

Pero vamos a lo que nos interesa, que son las características de este juego **para Super Nintendo y Mega Drive.** En el cartucho se mezclarán **a partes iguales la estrategia y las plataformas, con algunas pinceladas de "morphing"** al más puro estilo «Jelly Boy». Vuestro objetivo consistirá en llegar a inscribiros en este gran acontecimiento deportivo a tiempo, para tratar de demostrar aquello de que "lo importante es participar".

PRIMAL RAGE

DEAL WITH HIM BEFORE HE DEALS WITH YOU!

SAURON CONQUERS

TIME WARNER NOS TRAERÁ «PRIMAL RAGE»

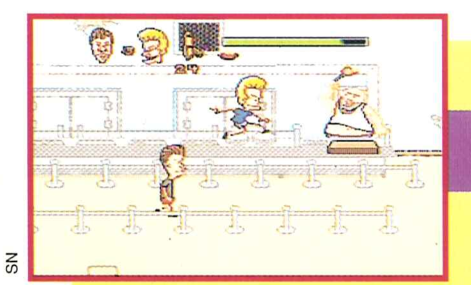
Time Warner Interactive ha aprovechado la última edición del E.C.T.S., celebrada en Londres, para presentar la conversión para todos los soportes de la exitosa recreativa **«Primal Rage». Agosto** será el mes en que aparezcan en Europa las versiones de **24 megas para Mega Drive y Super Nintendo,** así como las destinadas **a Game Gear y Game Boy.** Un poco más tarde, en el mes de noviembre, verá la luz en el mercado europeo «Primal Rage» para **Saturn, 32X, CD, 3DO, PlayStation y Jaguar CD.**

«Primal Rage» será el primer videojuego que emplee **un sistema de animación basado en imágenes sin movimiento,** las cuales se han obtenido a partir de siete figuras de látex filmadas en diferentes posiciones. El resultado de este espléndido despliegue será un asombroso juego de lucha, con personajes capaces de realizar sorprendentes golpes y espectaculares movimientos fatales.

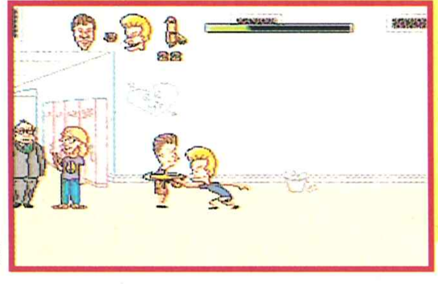
En definitiva, que «Primal Rage» en cualquiera de sus formatos tiene todas las papeletas para ser **uno de los juegos más exitosos del 95.**






SN


MD

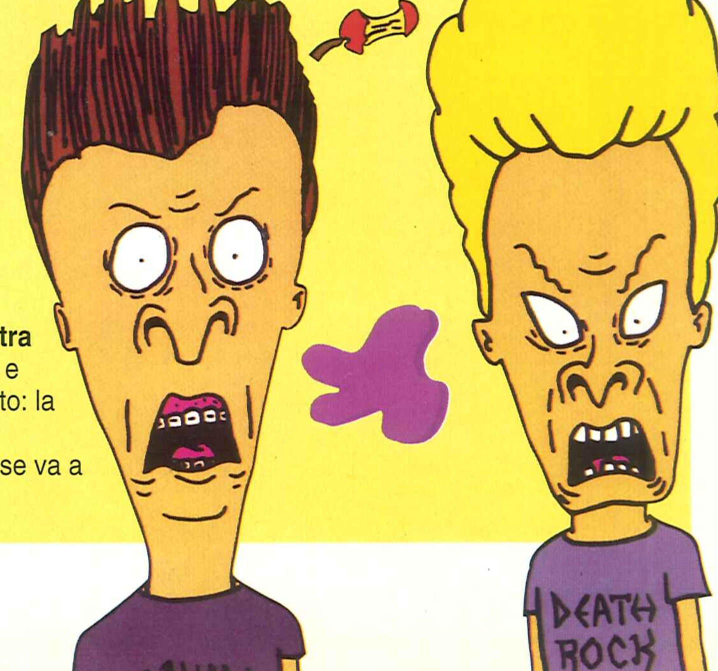

SN

¡Vaya par de locuelos!

«BEAVIS AND BUTTHEAD»

Dos de los personajes más delirantes de la televisión se trasladan al videojuego de la mano de una empresa poco conocida en nuestro país, **Viacom New Media,** pero que últimamente ha apostado con fuerza por el mercado europeo. Muchos de vosotros ya conoceréis a estos protagonistas de la **serie de MTV emitida por Canal Plus,** y os agradará saber que su **conversión a Super Nintendo, Mega Drive y Game Gear** va a llegar pronto a nuestro país.

El objetivo del juego consistirá en hacer llegar a estos dos "heavies" empedernidos al concierto de Gwar. Uno de los aspectos más graciosos será la **posibilidad de hacer reír a vuestra voluntad a estos dos chiflados,** e incluso practicar su deporte favorito: la pesca en el sofá. Y no vamos a adelantar más detalles, que si no se va a estropear la sorpresa...



 EN PANTALLA EN PANTALLA

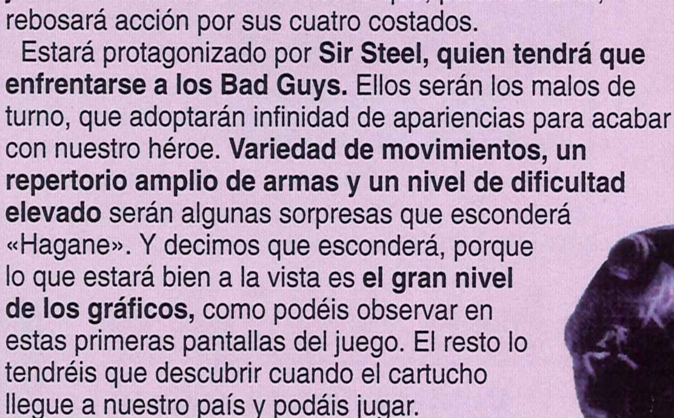


Lo más fuerte de Virgin.

«HAGANE», DURO COMO EL ACERO







Y es que Hagane significa eso, acero en japonés, pero aparte de esto es el título de **un juego de Virgin para Super Nintendo** que llegará a Europa **el próximo mes de junio.** Se tratará de un cartucho que, para no variar, rebosará acción por sus cuatro costados.

Estará protagonizado por **Sir Steel, quien tendrá que enfrentarse a los Bad Guys.** Ellos serán los malos de turno, que adoptarán infinidad de apariencias para acabar con nuestro héroe. **Variedad de movimientos, un repertorio amplio de armas y un nivel de dificultad elevado** serán algunas sorpresas que esconderá «Hagane». Y decimos que esconderá, porque lo que estará bien a la vista es **el gran nivel de los gráficos,** como podéis observar en estas primeras pantallas del juego. El resto lo tendréis que descubrir cuando el cartucho llegue a nuestro país y podáis jugar.





Scooby - doo mystery

The Hall of Mirrors
TAKE LOOK OPEN PUSH EAT
GIVE TALK SHOT PULL USE

MD



MD

Una terrorífica carcajada. Los nostálgicos del "terror", las risotadas y los dibujos animados se van a frotar las manos al saber que **Sunsoft** ha lanzado al mercado norteamericano la sorprendente y merecida conversión de **Scooby-Doo a Mega Drive y Super Nintendo.** En ella se reflejan las peripecias del **desgarbado Shaggy y su fiel perro Scooby,** mientras buscan algo que llevarse a la boca.

Durante la aventura, el chucho de marras olfateará el peligro y señalará las zonas que Shaggy deberá explorar. Mientras, un menú os permitirá recoger objetos, abrir puertas y realizar todo tipo de acciones, algunas de las cuales, por supuesto, lograrán que os tronchéis de la risa.



SN

Phantom 2040



Fantasmas de las alturas. Todo un clásico en tierras yanquis, **«Phantom 2040»**, visita las pantallas de **Super Nintendo y Mega Drive,** no sin antes haberse dado una vueltecita por la cadena de televisión **MTV**. De hecho, **Peter Chung,** productor de la serie, ha colaborado en la programación del juego.

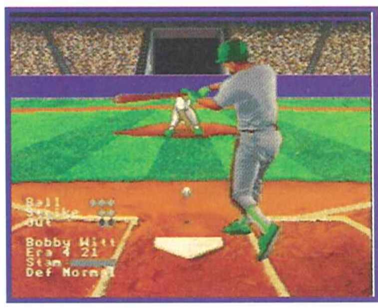
A lo largo de siete capítulos y de un total de **60 frenéticos niveles de juego,** pilotaréis vuestro poderoso Phantom con la intención de desbaratar los pérfidos planes de Maximum Inc. Será para vosotros un alivio saber que vais a disponer de hasta **220 combinaciones de disparos diferentes,** aunque muchas de las potentes armas que los facilitan estén ocultas en los diversos escenarios del juego.

El futuro de los 16 bits

Crónica de una muerte denunciada. Según la mayoría de los licenciatarios de USA, **el futuro de las 16 bits es poco prometedor.** Al parecer, la disminución de la producción de cartuchos de 16 bits responde a un deseo de verse libres de compromisos cuando salgan al mercado las nuevas consolas.

Sin embargo, las dos grandes siguen depositando toda su confianza en las 16 bits. **Nintendo** se apoya en el arrollador éxito de ventas de **«Donkey Kong Country»**, mientras que **Sega** apuesta por una **futura división del mercado** entre jóvenes usuarios, apegados a las consolas de siempre, y los más exigentes, que se inclinarán por las nuevas tecnologías. El tiempo será el juez de este dilema.

R.B.I. Baseball '95

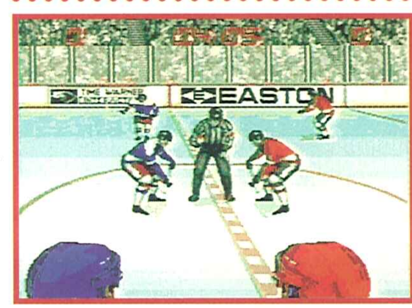


¡"Bate", aquí hay tomate! La vieja y gloriosa serie de béisbol de **Tengen** (ahora **Time Warner Interactive**) titulada **«R.B.I. Baseball»** va a volver por sus fueros **en Mega 32X y Mega CD.** Con una base de datos de **800 jugadores y sus estadísticas**, podréis revivir la temporada de 1994 a través de un campeonato de **80 ó 162 equipos,** incluidos los "play offs" y las Series Mundiales.

Las diferencias entre las dos versiones están bastante claras: mientras que la de Mega CD disfrutará de un mejor sonido y secuencias de vídeo, en 32X vuestra vista se recreará con unos decorados de lujo y podréis jugar a una mayor velocidad. Todo depende de vuestras preferencias... si es que algún día este juego llega a cruzar el charco, claro está.

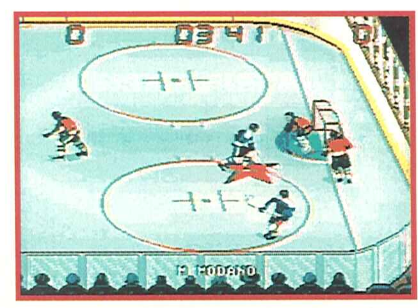


Wayne Gretzky's nhlpa all-stars



Un as del stick. Toda la emoción, la dureza y la espectacularidad del hockey sobre hielo se dan cita en este cartucho de **Time Warner para Mega Drive. Wayne Gretzky** es una estrella americana de este deporte, y como tal da nombre a un simulador sencillo de controlar.

Una de las virtudes que posee este cartucho es su capacidad de **memorizar diversos estilos de juego, estadísticas** y otras informaciones. Y con la idea de darle un bienvenido toque de realismo, los programadores han filmado al mismísimo Gretzky en un traje provisto de sensores de luz, para **trasladar después su imagen al juego.**



¡¡PAPÁ!!...que sea la última vez que me quitas el nuevo

KIRBY'S

Solero&Solero

Nintendo

GAME BOY

KIRBY'S DREAM LAND 2

OFFICIAL GAME BOY GAME PAK

Nintendo

Official Nintendo Seal of Quality

Nintendo®

Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

Club Nintendo®

¡El Club Nintendo responde! – Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo:(91) 319 33 44

Chrono Trigger

Programadores de lujo para un juego de lujo

Este mes nos vamos a unir a una celebración, ya que la compañía **Square**, para conmemorar **la venta de su cartucho diez millones** (sí, habéis leído bien, diez millones), ha decidido unir la potencia creativa de tres genios de los videojuegos en la realización de **«Chrono Trigger»**. Uno de los creadores es **Horii Yuuji,** responsable de la serie «Dragon Quest». Otro de los componentes de este equipo de lujo es un "desconocido" de la industria del software de entretenimiento, **Toriyama Akira,** dibujante de cierto manga relacionado con unas bolas y unos sujetos que se llaman supersaiyen... ¿os suena? Y el tercero de los integrantes es **Sakaguchi Ironobu,** director de la serie «Final Fantasy» y vicepresidente de Square.

El personaje principal de esta prometedora historia es **Chrono,** un joven guerrero que tiene una katana japonesa como arma, y el eje argumental es el tiempo. Y es que **las aventuras de Chrono tendrán lugar en diferentes siglos,** ya que tiene la capacidad de viajar tanto al pasado como al futuro, por lo que nos encontramos ante una fantástica aventura temporal.

Además del personaje principal, encontramos otros caracteres de gran importancia en el juego. Para empezar, **Mal,** buena amiga de Chrono, buena ballestera y que posee la llave secreta de la historia; **Lucca,** la inventora del grupo que, ataviada con un casco y un martillo, es capaz de sacar de más de un apuro a Chrono; **Kaeru** (que significa rana en japonés), un guerrero convertido en este anfibio, aunque conserva su espada y escudo; **Robo,** el menos activo de los personajes ya que está hecho de placas de hojalata, y que como ser del futuro será muy útil a Chrono en estas fases del juego; **o Eila,** una joven mujer guerrera de la prehistoria, que porra en ristre no tendrá ningún miramiento a la hora de acabar con aquello que le desagrada.

Todos ellos conforman **uno de los mejores equipos de la historia del rol** que, de la mano de sus creadores, podemos decir que **protagonizarán una nueva generación de «Final Fantasy».**









Tres de los mejores programadores y productores de videojuegos se han unido en la creación de este «Chrono Trigger».





Uno de los alicientes del protagonista de «Chrono Trigger» es su capacidad para viajar en el tiempo. Allí le serán muy necesarios sus numerosos amigos.





Consola: Super Nintendo

Compañía: Square Soft

Megas: 24

Antecedentes: Por parte de Yuuji Horii, la serie «Dragon Quest»; Toriyama aporta su granito de arena en «Dragon Ball»; y Sakaguchi toda la fantasía de su saga.

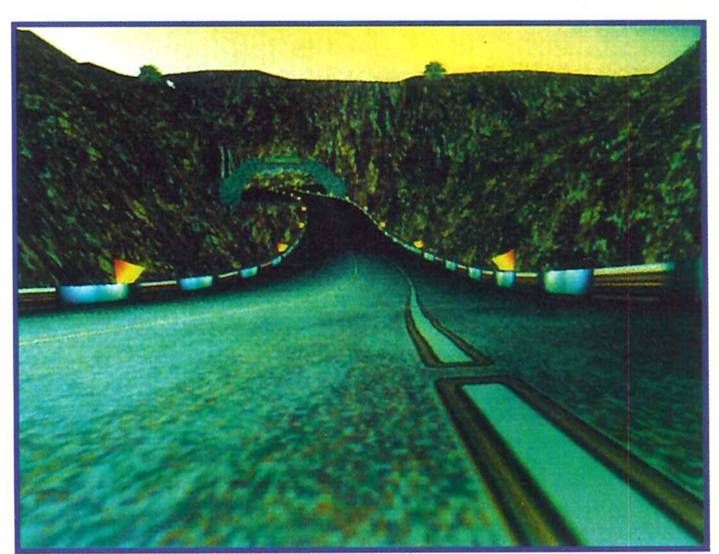
Ahora parece que su fecha de lanzamiento en Europa se puede demorar aún más. Nintendo sigue haciéndose de rogar con su sistema prometido, una revolucionaria máquina que quiere adueñarse de la mayor parte del mercado que formarán los jugadores de un futuro cercano. Cuando las máquinas de Sony y Sega ya están a punto de presentarse en nuestro país, Ultra 64 puede que no llegue hasta mediados del 96. Confiemos en que tan larga espera merezca finalmente la pena. De momento, éstas son las últimas noticias acerca del súper sistema de la gran N.

Ultra 64, tan cerca, tan léjos

Últimas noticias acerca de la misteriosa máquina de Nintendo

Una circunstancia curiosa en todo lo relacionado con Ultra 64, es que aunque las noticias siguen apareciendo con cuentagotas, cada información que va llegando es, si cabe, más espectacular que la anterior. Todo parece indicar que se debe a **una estudiada estrategia por parte de Nintendo, con el único fin de crear la mayor expectación posible.** De momento lo están consiguiendo, pero está por ver cuánto les dura el invento.

Recientemente, fuentes de Nintendo han confirmado que el procesador principal que finalmente llevará Ultra 64 **será un RISC R4200 a nada menos que 105.58 MHz** (tened en cuenta que la velocidad en PlayStation es de 33 MHz y en Saturn de 28.6 MHz). Este procesador principal irá acompañado de varios procesadores gráficos que ayudarán a distribuir las funciones, de modo que el CPU no cargue con todo el trabajo. El R4200 es una versión mejorada de un procesador especializado en gráficos en 3-D, muy utilizado por Silicon Graphics para uno de sus ordenadores conocido como "pipeline". El objetivo de Nintendo es muy claro: **conseguir que los gráficos sean tratados aparte, en paralelo, liberando de este modo al procesador central para otras tareas.** Si se consigue plasmar esta estructura en la consola, nos encontraríamos con una **máquina con una capacidad mucho mayor para manejar polígonos con texturas** que el resto de los sistemas, ya que éstas carecen de un hardware dedicado especialmente a ello y utilizan el procesador central para realizar esas funciones.



Esta imagen nos muestra una impresionante demostración de las posibilidades de una estación Onyx -uno de los equipos de Silicon Graphics sobre los que se basará el Ultra 64- simulando un juego de coches en tiempo real.

Algo más contradictorio es el tema de la resolución. Nintendo asegura que su máquina será capaz de colocar una





Estación Silicon Graphics. De momento, éste es el único antecedente doméstico de lo que será en un futuro Ultra 64. El procesador principal de Ultra será similar al que posee este equipo.

ÚLTIMOS DATOS TÉCNICOS DE ULTRA 64

- CPU: 32 bit RISC R4200 a 105.58 MHz con 64 bit de bus.
- GRÁFICOS: Gráficos "Reality Inmersión" CO-
- PROCESADOR: Procesador a 80 MHz; DSP de 24 bit a 50 MHz.
- MEMORIA: 2Mb de RAM. Subsistema DRAM a 500 MHz. 500 Mb/sec.
- GRÁFICOS Texture-mapping; morphing, scaling/rotaciones, transparencias, fuentes de sombra y luz.
- COLORES: 24 bit, 16,8 millones.
- SALIDA DE VIDEO: Compuesto, S-Video, compatible HDTV.
- RESOLUCIÓN: Hasta 1024 x 768.
- AUDIO: 16 bit estéreo. con 32 canales PCM a 44.1 Mhz.
- ALMACENAMIENTO: EPROM de más de 32 Mbit.
- PRECIO DEL SOFTWARE: 50 $.

resolución en pantalla de 1024 x 768, una cifra muy impresionante, sí, muy por encima de sus rivales, pero por el momento poco práctica. Actualmente, **sólo en Japón existen monitores capaces de acoger resoluciones tan altas,** los llamados **HDTV (Hi-definition TV),** y aunque se espera que tarde o temprano este tipo de pantallas lleguen a Europa, puede que aún tarden algunos años y cuando lleguen su precio puede ser desorbitado. En otras palabras, **es posible que esa cifra le sirva de muy poco al usuario europeo,** pues aunque en un televisor normal se aprecie mínimamente la diferencia, no es en absoluto comparable con la calidad que ofrece un monitor HDTV.

El precio y los juegos, elementos básicos en el futuro de Ultra 64

Pero aun con toda esta avalancha de cuestiones técnicas, dos aspectos que siguen preocupando a casi todo el mundo son tan "sencillos" como los juegos que ofrecerá está máquina y el siempre espinoso problema de los precios.





«Cruis'n USA» y «Killer Instinct» han servido de muestra, en versión recreativa, de lo que nos puede ofrecer en un futuro la máquina de Nintendo. Sim embargo, estos dos programas no van a ser los únicos. De aquí a final de año se espera que otros títulos -tan atractivos como «Doom»- tengan su correspondiente versión recreativa "made in Ultra 64".







El simulador de combate aéreo de Namco «Hornet 1» utiliza el procesador de Realidad de Onyx, una de las estaciones de trabajo más importantes de Silicon Graphics.

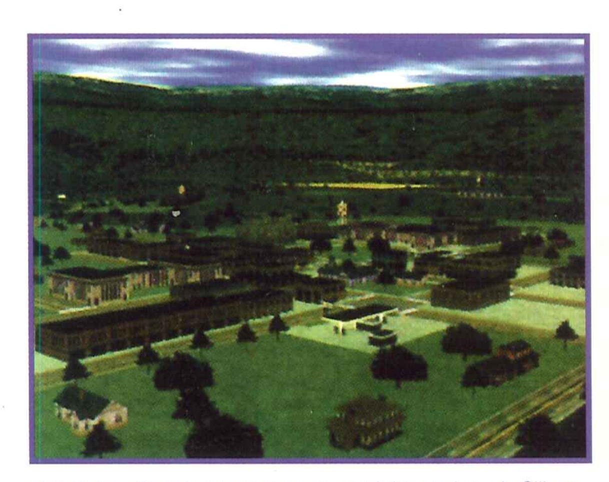
Nintendo sigue afirmando que su máquina no llevará, al menos inicialmente, un soporte CD-ROM, y que **mantendrá la opción inicial de los cartuchos de Mega-memoria.**

En una reciente entrevista con nuestra revista hermana Hitech, **Shigeru Miyamoto,** el hombre por el que pasan todos los juegos de Nintendo, y padre de los «Mario», «Zelda» y «Donkey Kong Country», confirmaba que las altas esferas de la compañía japonesa siguen convencidas de que **el CD-ROM es un soporte todavía demasiado lento, a pesar de contener un gran capacidad de memoria.** Según Miyamoto:**"no hace falta un soporte de tanto tamaño para hacer buenos juegos"**. Cuando esta frase sale de los labios del responsable de todo el software para Ultra 64, hay que tomarla en cuenta. Miyamoto piensa que **para Ultra 64 será muy fácil acoger juegos como «Ridge Racer» o «Toh shin den»**, por poner dos ejemplos. Para él, Ultra 64 ofrecerá el mejor software y al mejor precio.

En todo caso, parece que los primeros juegos **rondarán la nada despreciable cifra de 100 megabit,** siempre comprimidos, claro. Posteriormente, puede que estas cifras alcancen **hasta los 400 megabit.** La pregunta clave es ¿cómo pueden ofrecer estas cifras tan desorbitadas a un precio asequible? Pues bien, Nintendo promete que tanto la revolucionaria técnica de compresión de memoria, así como la creación de unos chips a bajo coste, posibilitan que **se pueda ofrecer juegos extraordinarios a un precio muy asequible.** Es algo similar a lo que sucede con el propio hardware: el acuerdo entre **Nintendo y Silicon Graphics** conlleva la realización de unos chips llamados **ASIC's (Application Specific Integrated Circuits)** capaces de concentrar buena parte de la potencia de las estaciones de trabajo de Silicon en un soporte como Ultra 64, que en principio **puede rondar los 250 $.**

El caso es que una de las ventajas seguras que puede aportar el hecho de decantarse por cartuchos en vez de CD's, es que **los programadores estarán más preocupados de realizar juegos verdaderamente buenos y divertidos, que en llenar como sea la enorme capacidad de un disco compacto.** De ahí la exquisita selección que Nintendo está realizando con los grupos de programación.

Por el momento, sólo nos queda esperar. Si Nintendo sigue con su estrategia de revelar nuevos datos con cuentagotas, esperamos que al menos resulten tan esperanzadores como lo han sido hasta ahora.


Uno de los efectos que pueden conseguir los equipos de Silicon Graphics es el "anti-aliasing", un efecto de suavizado de bordes que también podrá realizar Ultra 64 con idénticos resultados.

Ecos de la cuarta dimensión

Hola, bienvenidos a una nueva entrega de la sección más lunática, iniciática e informática de la historia del videojuego. Para empezar, digamos que la reconvertida ***Mindscape*** *(ha llegado a sustituir en Estados Unidos al sello de The Software Toolworks) planea* ***un desembarco en toda regla en 3DO,*** *con conversiones de sus éxitos de ordenador* ***«Panzer Dragon» y «Dragon Lore».*** *Ambos saldrán a la venta en el Reino Unido entre los meses de mayo y junio, y el primero ha sido programado por la prestigiosa SSI.*

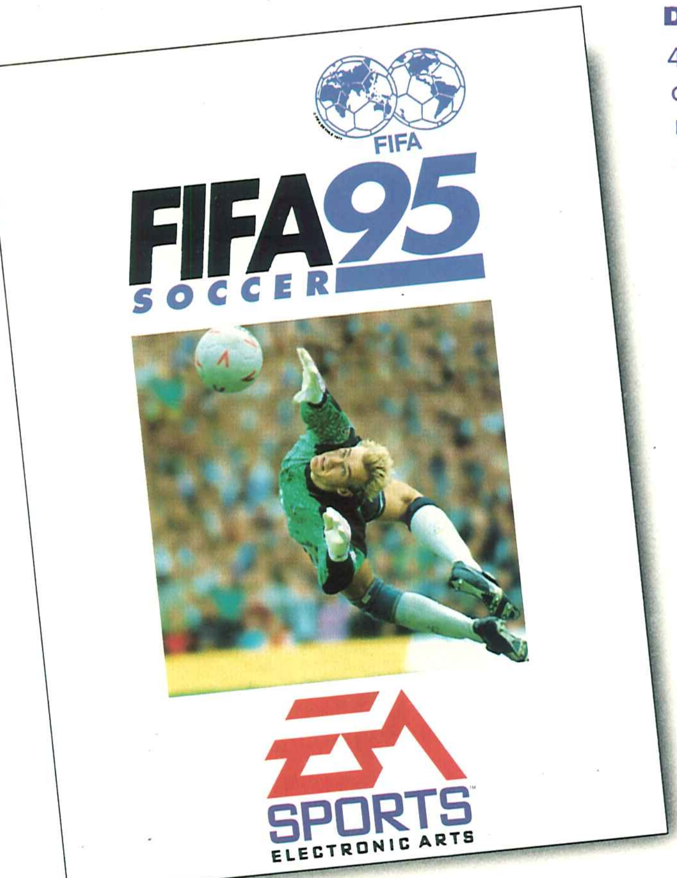
Tampoco debemos olvidarnos de esa buena consola de Commodore llamada ***Amiga CD32,*** *que pronto verá enriquecido su catálogo de juegos con los clásicos* ***«Syndicate» y «Theme Park»,*** *también de Mindscape, que además lanzará para el mismo formato* ***«MegaRace» y «Tiny Troops».*** *Todo un esfuerzo de programación para una de las consolas más alicaídas de los últimos tiempos.*

La que no está nada alicaída, sino más bien diríamos pletórica, es ***Acclaim***, *con su vorágine de adquisiciones, acuerdos de distribución y, sobre todo, conversiones cinematográficas. Así, el próximo verano disfrutaremos de la conversión* ***a Super Nintendo, Mega Drive, Game Gear y Game Boy*** *de un nuevo fenómeno del celuloide titulado* ***«Cutthroat Island».*** *Esta película será dirigida por* ***Renny Harlin,*** *("Cliffhanger" y "Die Hard 2"), y protagonizada por* ***Geena Davis, Matthew Modine y Frank Langella.*** *El juego correspondiente se presentará en el E3 de Los Angeles, del 11 al 13 de mayo.*

Ya, ya sabemos que estáis hartos de oír hablar de la ***película de "Street Fighter"***, *e incluso muchos de vosotros habéis pasado por taquilla desde el pasado* ***7 de abril,*** *pero ¿a que no sabíais que este filme* ***va a tener su versión jugable en la agraciada Saturn****? Pronto os seguiremos informando de este tema, pero de momento quedaos con esta noticia, porque promete dar un nuevo giro a la legendaria serie del juego más aclamado de la historia.*

¡Ah!, y por fin hemos podido conocer más detalles acerca de uno de los secretos mejor guardados por ***Core Design*** *en los últimos tiempos:* ***«Machinehead: Slaughterhouse Earth» para Saturn y PlayStation.*** *Ambas versiones saldrán* ***a partir de septiembre*** *y se trata de un "mata-mata" apocalíptico con ingredientes para saciar al más insaciable de los consoleros. Ciberespacio, naves futuristas y todo tipo de elementos que harán las delicias de los jugones más agresivos del planeta. Eso sí, está* ***recomendado para los mayores de 18 años.*** *¡No vayamos a perder la moralidad y las buenas costumbres!*

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME



Deportivo

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

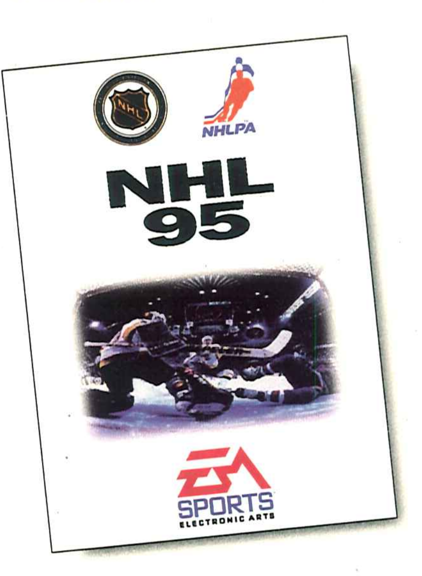
48 equipos internacionales y 960 jugadores cada uno de ellos con uno de los trece niveles de habilidad disponibles. Mas de 2.000 fotogramas de animación de jugadores. Toques de pecho, pases de pecho, pases de tacón, regates y disparos. Además con FIFA International Soccer, nueva ventana Isocam especial para los saques de esquina, saques de banda y saques de puerta.

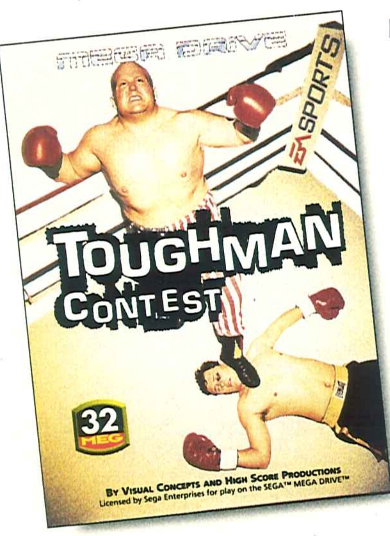
FIFA Soccer '95 disponible en Sega Mega Drive, FIFA International Soccer disponible en Sega Game Gear, 3DO Interactive Multiplayer, PC y PC CD ROM

Deportivo

NHL Hockey incluye partidos de un sólo tiempo, marcadores, exhibición, eliminatorias, y el modo "el mejor de entre siete eliminatorias", alineaciones reales de la NHLPA con logotipos y jugadores auténticos, edición de alineaciones, estadísticas del partido y de los jugadores... y, lo mas importante: el aspecto y la sensación de estar jugando con una auténtica "fiera" de 16-bits.

Disponible en Sega Mega Drive y Sega Game Gear

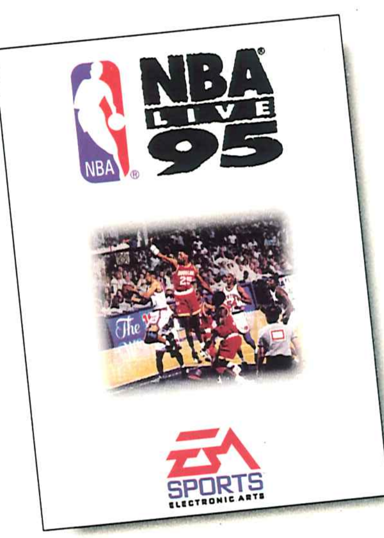




Deportivo

Auténtico crujido de huesos con todos los contendientes boxeando. 32 megas de gráficos y sonidos. 24 boxeadores individualmente clasificados. Movimientos especiales, modo de entrenamiento y la capacidad de juego clásica de EA SPORTS que te mantendrá contra las cuerdas.

Disponible en Sega Mega Drive



Deportivo

NBA® Live 95 te acerca aún más a todo el ambiente y la acción que caracterizan a la NBA®. Con una exclusiva perspectiva de la cancha y una presentación de estilo televisivo en alta resolución, NBA® Live 95 te ofrece el combinado perfecto de acción directa y apoyo estratégico. Impresionante desarrollo del juego orientado a la acción: Pases en el aire, alley Oops, tapones y mates, función turbo y pases a la carrera.

Disponible en Sega Mega Drive y PC CD ROM

Moratín, 52, 4º dcha, 28014 Madrid.
Tel: 91/429 38 35; Fax: 91/429 52 40

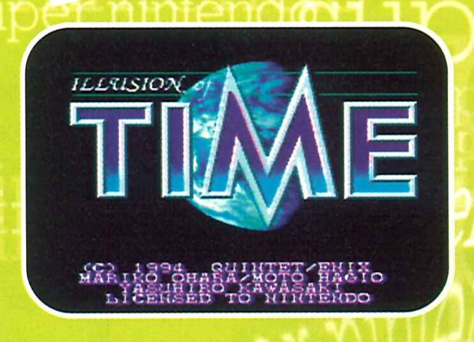
TELÉFONO **SERVICIO ATENCION AL USUARIO: 91/429 11 61**

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

listas de éxitos

Como podéis ver, este mes hemos remozado de cabo a rabo nuestras listas. No en cuanto a su contenido, que las novedades tampoco han dado para tanto, sino en cuanto a su forma y presentación. Y como os prometimos en su día, se ha incorporado la lista de los mejores juegos para Mega Drive 32X, pues la relación de títulos ya es lo suficientemente amplia para ello. Esperamos que os guste, que para eso lo hemos hecho.

super nintendo



Las aventuras de Donkey Kong en la Super han encontrado un serio competidor en otro tipo de aventuras. Estamos hablando de las que tienen lugar en «Illusion of Time», un cartucho en castellano que pretende convertirnos a todos en aficionados a los juegos de rol.

01 **(R) Donkey Kong Country**
02 **(R) Tetris & Dr Mario**
03 **(N) Illusion of Time** *la entrada*
04 (R) Unirally
05 (7) Int. Superstar Soccer *el subidón*
06 (3) Earth Worm Jim
07 (5) Secret of Mana
08 (6) Mortal Kombat II
09 (N) Super Turrican
10 (8) Fatal Fury Special
11 (10) Demon's Crest
12 (9) Super Metroid
13 (R) NBA Jam T.E
14 (N) Putty Squad
15 (R) Super Punch Out
16 (11) Samurai Shodown
17 (N) Manchester United
18 (12) Stunt Race FX
19 (14) The Lion King
20 (16) Return of the Jedi

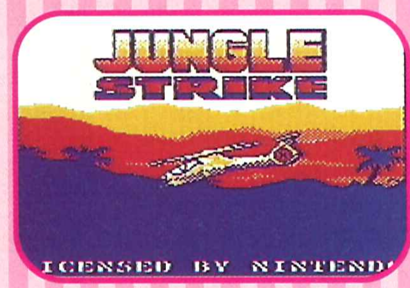
n.e.s.

Los personajes de dibujos animados han conquistado los 8 bits de Nintendo. Los pequeños y azulados pitufos y dos simpáticas ardillas llamadas Chip y Dale han pasado a encabezar la lista de este desabastecido formato.



01 **(2) Los Pitufos** *el subidón*
02 **(3) Chip'n Dale**
03 **(1) Jimmy Connors Tennis**
04 (R) Jungle Book
05 (R) Kirby's Adventures

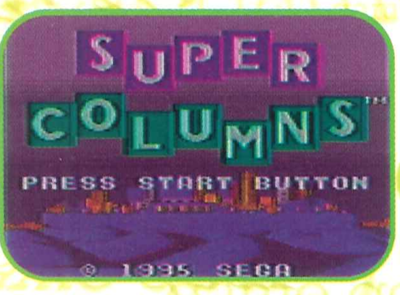
game boy



Cuando parecía que los poseedores de Game Boy ya no iban a poder disfrutar de la tercera de la saga "Strike", va y aparece un helicóptero Apache en la pantalla de la portátil.

01 **(R) Metroid 2**
02 **(4) Wario Blast** *el subidón*
03 **(R) Monster Max**
04 (2) Probotector 2
05 (7) Sea Quest
06 (5) Wario Land
07 (6) Donkey Kong
08 (N) Jungle Strike
09 (8) B.C. Kid 2
10 (R) Duck Tales 2

game gear



La portátil de Sega recibe a dos clásicos de los videojuegos. Uno, para romperse la cabeza a base de pensar; y otro, para convertir tu casa en una pista de carreras.

01 **(2) Legend of Illusion** *el subidón*
02 **(3) Los Pitufos**
03 **(1) Dynamite Headdy**
04 (N) Super Columns *la entrada*
05 (N) Micromachines 2
06 (5) Ristar
07 (6) Fatal Fury Special
08 (4) Mortal Kombat II
09 (N) Sonic Drift
10 (N) NBA Jam T.E

mega drive

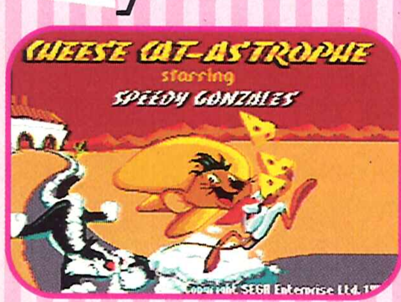


Un nuevo héroe de los comics de Marvel acaba de asomarse a la Mega Drive. Esta vez no se trata de Spiderman ni de la Patrulla X, sino de un personaje algo más desconocido para el público en general. Su nombre es «The Punisher», y llega dispuesto a reflejar en las consolas todo el encanto que contiene sus aventuras en formato papel. ¿Lo conseguirá?

01 **(2) Fifa Soccer 95**
02 **(5) Story of Thor** *el subidón*
03 **(1) Earth Worm Jim**
04 (R) Theme Park
05 (3) Mortal Kombat II
06 (9) Micromachines 2
07 (6) Shining Force 2
08 (7) Probotector
09 (8) The Lion King
10 (11) Ristar
11 (10) Mickey Mania
12 (N) Street Racer
13 (14) NBA Jam T.E.
14 (15) Soleil
15 (N) The Punisher
16 (N) NBA Action
17 (12) Pitfall
18 (N) Skeleton Krew
19 (13) Samurai Shodown
20 (16) Red Zone

master system

El ratón más rápido de todo México se ha introducido raudo y veloz en los primeros puestos de la lista de Master. Y su propósito es simple: retar a una carrera a los Pitufos y a los Micromachines para ver quién es el mejor.



01 **(2) Los Pitufos**
02 **(1) Micromachines**
03 **(4) Jungle Book**
04 (N) Speedy Gonzales *la entrada*
05 (R) Sonic Chaos

mega cd

El formato compacto de Sega parece recuperarse y cada vez tiene más aliados de cuidado. Fijaos si no en las dos novedades del mes: «Fatal Fury Special» y «Shining Force CD».



01 **(R) Mickey Mania**
02 **(3) Starblade** *el subidón*
03 **(4) Battlecorps**
04 (2) Rebel Assault
05 (R) Lethal Enforces 2
06 (N) Fatal Fury Special *la entrada*
07 (R) Soulstar
08 (N) Shining Force CD
09 (R) Cadillacs and Dinosaurs
10 (8) B.C. Racers

neo geo

El verano se acerca, y con él los juegos refrescantes. Como este «Windjammers», basado en el clásico "freesbee" que se ve por las playas.



01 **(R) Samurai Shodown 2**
02 **(R) King of Fighters**
03 **(4) Fatal Fury Special**
04 (3) Art of Fighting 2
05 (7) Street Hoop
06 (N) Windjammers *la entrada*
07 (6) Super Side Kicks 2
08 (R) Fatal Fury 2
09 (5) World Heroes Jet
10 (R) Aero Fighters

mega drive 32X

Por méritos propios, inauguramos la lista de Mega Drive 32X con un líder de lujo, «Virtua Racing». Ahora comienza la lucha por desbancarle.



01 **(N) Virtua Racing**
02 **(N) Doom**
03 **(N) Star Wars Arcade**
04 (N) Mortal Kombat II
05 (N) Metal Head
06 (N) 36 Great Holes
07 (N) Super Motocross
08 (N) Super After Burner
09 (N) Cosmic Carnage
10 (N) Space Harrier



CHERRY COKE es un nuevo refresco, original,
atrevido y rompedor.
Para tí que estabas esperando Algo diferente llega
un nuevo concepto de sabor y diversión.
¡atrévete!



Atari y Products Final presentan JAGUAR en España

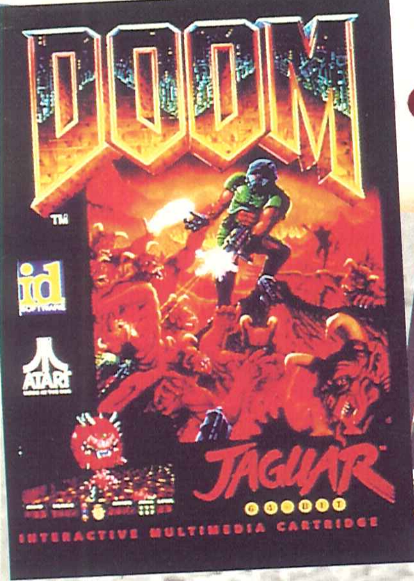
Hace apenas dos meses, desde Atari nos hablaron de las pocas posibilidades que tenía Jaguar de aparecer en España. Hace apenas dos semanas (el 5 de abril) asistimos a la presentación oficial de la máquina en el hotel Habana de Madrid. ¿Incongruencia? No. Interés de Products Final por introducirse en un mercado tan traicionero e inestable como el de los videojuegos.

Las cosas se han hecho muy deprisa. Los acuerdos se han firmado con rapidez. La verdad es que había pocas cosas que ultimar. **Jaguar lleva funcionado en el mercado europeo el tiempo suficiente** como para no tener ningún tipo de problema logístico a la hora de presentarlo en España. ¿O sí? **El hecho de que Atari ya no tenga representación en España** puede ser un problema, igual que el hecho de que la empresa que se encarga de distribuir la máquina no tenga experiencia en el sector. Sin embrago, ambas dificultades parecen haberse subsanado, partiendo de la base de que **Atari quiere tener su máquina en España y Products Final asume la aventura con realismo y mucho entusiasmo.**

Quien da primero, da dos veces

Las prisas por poner oficialmente a la venta Jaguar cumplen un claro objetivo: **ser la primera consola de nueva generación que aparece en España.** Ahora mismo, las cifras de Jaguar mandan. Su **procesador RISC de 64 bits, sus 16 millones de colores y sus 13,3 Mhz** son ahora todo un bombazo. Esperar más tiempo supondría compartir protagonismo.

Jean Richen, director de marketing de Atari para Europa y Lluis Virella (Products Final) nos guiaron por las excelencias de Jaguar y su CD.

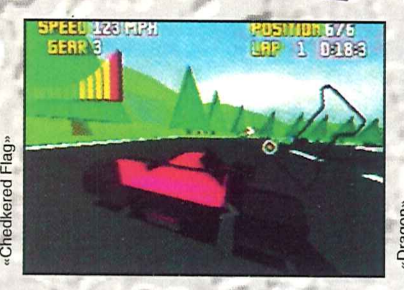






Atari se ha apuntado este tanto a su favor, y quizá se apunte alguno más, porque aunque aún se desconocen los precios de otras máquinas, Jaguar va a llevar una etiqueta muy atractiva: **39.900 pts.** Por este precio tendréis una máquina potente, equipada con un **pad con 12 teclas de función,** aparte de las tres de disparo, opción y pausa.

Los juegos también contarán con un precio asequible: desde las **8.860 de los cartuchos de 16 megas** a las **13.750 de los de 32 megas.** Los CDs costarán **11.120 pts.**



«Checkered Flag»


«Dragon»


«Space War»



«Kasumi Ninja»

Como muestra sirve un botón, Y aquí tenéis cuatro botones de lo que Jaguar nos va a preparar este año.

Ya lo veis. El futuro se nos ha echado encima y **Jaguar ha sido la primera en avisarnos.** Tan rápida ha sido que puede pillar por sorpresa a otras máquinas, a priori, con más posibilidades. Por ganas no va a ser, y por periféricos y juegos, tampoco.

Los periféricos apuntan al año 2000

El primer periférico que nos llegará será un ***lector CD de doble velocidad*** *que fue presentado el 26 de marzo en Europa. El precio del lector será de* ***39.900 pts*** *y convertirá Jaguar en un potente* ***sistema multimedia****. Este CD incorpora un* ***Virtual Light Machine*** *(VLM) que crea dibujos luminosos en la pantalla, respondiendo a los impulsos sonoros de cualquier compacto de audio. El VLM introduce* ***un menú de control*** *tan completo como el de cualquier reproductor de audio-CD. Más adelante, se podrá potenciar su capacidad con un cartucho* ***MPEG para la visualización de películas*** *con calidad digital.*

Para finales de año, Jaguar contará con un sistema de red basado en la utilización del cable ***Jag Link****, con el que se podrán conectar dos consolas. También para jugar a distancia, pero a través del teléfono, tendremos* ***el Jaguar Voice/Data Control****, desarrollado por Phylo Communications (líder en tecnología Fax/módem).*

Llegamos a uno de los periféricos que se esperan con más interés: ***el Atari Virtual Reality Headset*** *,que está desarrollando con Virtuality Group. Este "casco" será el encargado de acercarnos la* ***realidad virtual*** *y estará disponible para esta navidades.*



Juegos para la eternidad

La variedad de juegos de la que dispone Jaguar (y que ahora podrán disfrutar los jugadores españoles) es enorme. Algunos llevan ya circulando el tiempo suficiente como para haber probado su valía. Tal es el caso de ***«Alien Vs Predator», «Doom», «Kasumi Ninja», «Alien Soldier» o «Tempest 2000»****. Otros ya fueron estrenados en 16 bits, como* ***«Bubsy», «Zool 2», «Dragon», «Val D'isere», «Sensible Soccer» o «James Pond 3»****. Entre versiones de ordenador, versiones de consola, novedades absolutas y conversiones de recreativas, tenemos más de cincuenta títulos para ir poniendo al día una máquina que, por cantidad de software, está preparada para satisfacer a un público variado y despierta amplias expectativas. Aquí tenéis sus títulos más importantes.*

- ***Fight For Life:*** *Arcade de lucha en tres dimensiones con un juego de cámaras similar a «Virtua Fighter».*
- ***White Man Can´t Jump:*** *Basket en tres dimensiones con un zoom que capta hasta la mínima acción.*
- ***Thea Realm Fighters:*** *Se han digitalizado a conocidos maestros de artes marciales para este arcade estilo M.K.*
- ***Primal Rage:*** *La versión CD del arcade que este año ha barrido en los salones.*
- ***Fórmula 1:*** *Teque hará disfrutar a 1 ó 2 jugadores en los circuitos de la serie F1.*
- ***Ultra Vortex:*** *Un torneo a muerte entre 8 luchadores de toda la galaxia. Alcanza tanta violencia que se ha incluido un código para eliminarla según el jugador.*
- ***Rayman:*** *Ubi Soft pone las plataformas en un cartucho lleno de color y magia.*



Más lucha para el 95

La lucha no quiere perder protagonismo en los salones. Ante el apabullante empuje de los simuladores de coches, la inevitable Capcom y la emprendedora Mirage presentan sus apuestas para los próximos meses. Dos torneos repletos de acción y muchos golpes.



NIGHT WARRIORS. DARKSTALKER'S REVENGE

Capcom

Los miembros de la compañía **Capcom** parecen no tener descanso. El lanzamiento de títulos en versión recreativa es constante, y casi siempre se trata de juegos de lucha. En los últimos meses, se pueden contabilizar juegos como **«Super Street Fighter 2 Turbo»**, **«Dark Stalkers»**, **«Armored Warriors»** (éste, encuadrado en el **beat'em up**), **«X-Men»** y ahora **«Night Warriors»**. Este programa es la secuela del mencionado **«Dark Stalkers»** que llegó a nuestro país a mediados del año pasado. Sus responsables, al igual que la primera parte, **son los creadores de «Street Fighter»**, aunque el diseño de este nuevo juego es sustancialmente distinto al del mítico juego de Capcom.



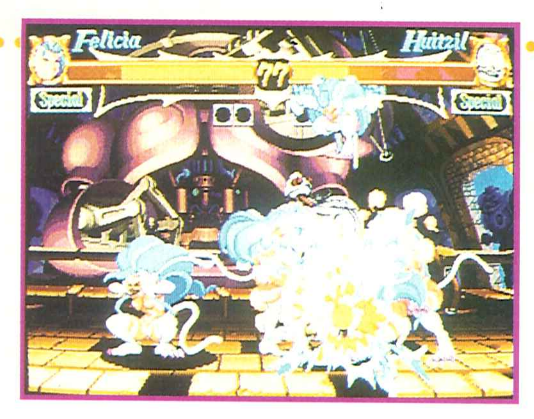




La estética de «Night Warriors» es idéntica a la primera parte, aunque se han rediseñado algunos escenarios y personajes.



Todos los luchadores contienen diversos golpes especiales, a cuál más sorprendente y espectacular, al estilo Capcom.

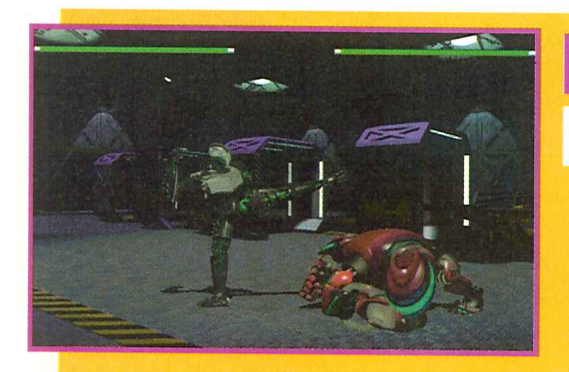




Como ya os contamos en la presentación de «Dark Stalkers», esta serie se distingue por unos **gráficos muy en la línea de los comics de Marvel,** sobre todo en el aspecto relativo a los personajes. En realidad, visualmente parece más un film animado que un videojuego. Además, se ha dotado a los luchadores de un **movimiento sensacional,** con lo que esa similitud es aún más apreciable.

En esta segunda parte se encuentran los **10 originales protagonistas de «Dark Stalkers» capitaneados por Donovan, más dos nuevos personajes y dos jefes elegibles,** lo que completa un nada despreciable repertorio de **14 luchadores.** Pero las novedades en **«Night Warriors»** no acaban ahí, pues existe la posibilidad de elegir la opción **"Auto Guard & Chain Combo",** de modo que los jugadores menos hábiles puedan ejecutar todo tipo de golpes especiales de un modo sencillo. También se pueden realizar los **"Super Specials Moves",** para acabar con los rivales de forma espectacular.

Toda una apuesta de **322 megas** que llegará a nuestro país **en mayo próximo.**

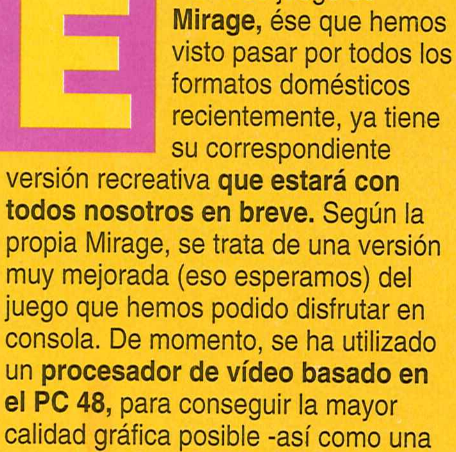




Parece que este nuevo «Rise of The Robots» superará en calidad a la discreta versión doméstica. Además de incluir más luchadores, se han mejorado muchos aspectos técnicos.

RISE OF THE ROBOTS

Mirage



El famoso juego de **Mirage,** ése que hemos visto pasar por todos los formatos domésticos recientemente, ya tiene su correspondiente versión recreativa **que estará con todos nosotros en breve.** Según la propia Mirage, se trata de una versión muy mejorada (eso esperamos) del juego que hemos podido disfrutar en consola. De momento, se ha utilizado un **procesador de vídeo basado en el PC 48,** para conseguir la mayor calidad gráfica posible -así como una velocidad superior- e **incluir todo tipo de imágenes en FMV para la introducción y la presentación de los personajes.**

Este nuevo **«Rise of the Robots»** contendrá **13 nuevos engendros mecánicos,** con al menos dos movimientos especiales más por cada luchador que en la versión original. Además, **la banda sonora corre a cargo de Brian May,** el legendario guitarrista de Queen.

Veremos si por fin este juego cumple con las expectativas creadas, y logra borrar el discreto recuerdo que ha dejado en las consolas









TOP 10 ARCADE

1	VIRTUA FORMULA	SEGA ⇨
2	VIRTUA COP	SEGA ⇨
3	KILLER INSTICT	NINTENDO ⇨
4	VIRTUA FIGHTERS II	SEGA ⇨
5	R-360	SEGA ⇨
6	DESERT TANK	SEGA ⇧
7	STAR WARS	SEGA ⇨
8	DAYTONA USA	SEGA ⇩
9	REVOLUTION X	MIDWAY N
10	JURASSIC PARK	SEGA ⇨



CD-i

máximo exponente del escurridizo concepto multimedia

Desde que en 1988 Philips y Sony presentaran CD-i, los cambios que ha sufrido la máquina no han dejado de sucederse. En el 91 vio la luz el CD-i 205 y ahora ya existe hasta una versión "portátil". CD-i no ha dejado de evolucionar, pero siempre se ha visto muy limitado por la falta de apoyo de las compañías desarrolladoras y la desconfianza de un público que veía esquivo y lejano el término multimedia que abandera la máquina. Ahora, en tiempos de cambio, a nadie le coge de nuevas términos como vídeo digital, CD+G o MPEG. Philips ha visto premiada su constancia y éste puede ser su momento.

Los máximos responsables de la máquina CD-i lo tienen claro: "en los estudios comparativos sobre nuevas consolas no suele aparecer el CD-i, ya que no es sólo una videoconsola", apuntilló **Sofía Altolaguirre** (responsable de marketing de Philips en España). Y, ciertamente, tiene razón. **De los 200 títulos que contiene su catálogo de software, los juegos sólo representan un 30%.**

De hecho, este desequilibrio provocó un escaso atractivo en sus primeros años de vida, cuando todo se basaba en el multimedia y se abandonaba casi totalmente a los jugadores. Este obstáculo **se unía a la lógica desconfianza de los desarrolladores**, que no querían perder su tiempo programando para una máquina sin un futuro definido.

Pero Philips no se podía rendir, aunque eso



Cómo, con qué y cuánto cuesta disfrutar del CD-i

Lo primero, claro está, es hacerse con la máquina. En estos momentos **el CD-i 450** se está imponiendo y es el que Philips quiere vender. Mucho más pequeño que sus antecesores y con líneas menos serias y más agradables, también es el más barato. Haceros con él os costará **62.900 pts.** Su equipamiento de serie cuenta con un mando bastante extraño y de pocas prestaciones, que se encuentra a caballo entre un pad tradicional y un ratón. Lo ideal sería comprarse un **joystick** cuyo precio es de **7.400.** Si vuestro televisor no tienen euroconector, tropezaréis con otro problema, ya que el Cd-i 450 no tiene salida de antena. Os toca volver a la tienda a por un **modulador RF** que se pone en las **5.200 pts.** Y si queréis jugar a dobles necesitaréis un **adaptador para dos mandos**, porque la máquina sólo tienen salida para uno: **1.700 pts** de nada.

Pero si creéis que ya habéis aprovechado todas las prestaciones de la máquina, estáis muy equivocados. Para ver películas y videos musicales o jugar con programas como «Chaos Control», es necesario contar con el **Video Digital Cartridge,** por **35.900 pts.** Este cartucho es el encargado de aumentar la memoria RAM en 1,5 Mega bits, desarrollar 400 millones de instrucciones por segundo y colocar en pantalla 16,7 millones de colores.

Podéis haceros con más periféricos como el **Trackball,** un mando en el que el cursor se desplaza con una bola central y cuenta con tres botones (**10.900 pts**); el **mando a distancia por infrarrojos (8.600 pts)**, el **ratón (6.400 pts)** o el **Roller Controles,** un trackball para críos (**6.400 pts.).**

Llegamos al tema interesante: **el software.** Desde ya mismo podéis disponer de un amplio catálogo en el que no falta de nada, y con precios más que atrayentes.

Todos los **CDs** rondan el precio de **4.500 pesetas,** lo que sin duda es de agradecer.

En la imagen inferior podéis ver el CD-i 210/40, que fue el segundo en aparecer sustituyendo al 250. Entre sus prestaciones se incluían CD audio de 3 y 5 pulgadas, Foto CD, CD digital y la posibilidad de reproducir CD+Graphics (69.900 pts).
La imagen superior pertenece al CD-i 220 Mark II, más pequeño que su antecesor y con características muy similares, pero adaptado a la línea Match Line (79.900 pts).

supusiera suavizar su política multimedia y **abrir camino a los juegos.** Juegos interactivos, eso sí. **«Escape From Cyber City»** fue uno de los primeros en ponerse a la venta en España, y parecía demostrar, en su definición gráfica con personajes estilo manga y en su frenética acción, las capacidades de CD-i como consola de videojuegos. Pero ahí pareció acabarse todo. Con pocos juegos y éstos de escaso atractivo (**«Juego de Barcos», «Las 4 en raya», «Ajedrez»**), CD-i se alejó de los círculos de entretenimiento próximos al videojuego.

El prolongado mutismo de la máquina se rompió tiempo más tarde, con lo que parecía **una singular avalancha de títulos** entre los que resaltaban los personajes de Nintendo (**«Zelda», «Hotel**

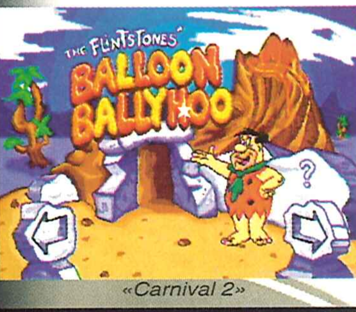
Para divertirse jugando...

El catálogo de CD-i, en lo que a juegos se refiere, ***abarca un amplio abanico de géneros.*** *Entre sus compactos podéis encontrar desde la guerra de barcos al ajedrez, pasando por el fútbol, el tenis y las aventuras gráficas. Cd-i tiene un poco de todo.*

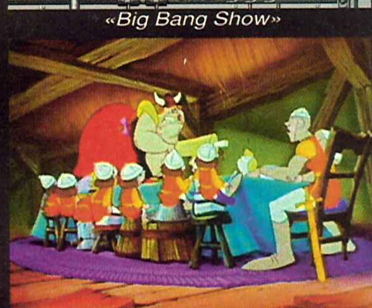
Sus primeros juegos no colmaron las expectativas que se generaron en torno a la máquina. Resaltaban ***«Escape from Ciber City»*** *(del que se prepara una segunda parte:* ***«Return to Ciber City»****) o la conversión de PC* ***«Litil Divil»****. De hecho, el salto definitivo puede llegar gracias a compactos de última generación, como los aún calentitos* ***«Burn: Cycle» y «Chaos Control»****. En el primero, vuestra misión consiste en moveros por un mundo catastrofista, con el objetivo de libraros de un virus que sólo os permite 24 horas de vida. Por medio hay que resolver puzzles, eliminar enemigos y hasta enamoraros si llegara el caso. Una gran calidad gráfica para decorar un argumento atrayente y adictivo. Sobre «Chaos Control» encontraréis una completa review un poco más adelante.*

Pero no penséis que la cosa se va a quedar ahí. Desde casi ya, Philips va a alimentar a su máquina con software atractivo a más no poder. ***«Mad Dog McCree», «Dragon's Lair II» y «Mutant Rampage»*** *abrirán boca, y muy de cerca les seguirán* ***«Microcosm», «Rise of the Robots» y «Flashback»****, junto al terrorífico* ***«Creature Shock»*** *y al lascivo* ***«Voyeur»****.*

*En suma, no hay género que CD-i no toque ni público al que no quiera acercarse. Entre sus juegos hallaréis desde lo más tierno para los más pequeños (****«Asterix, el desafío del Cesar»****) a lo más impactante para los ya creciditos.*



«Carnival 2»


«Dragons Lair II»


«Inca»

Mario»), las conversiones de ordenador (**«Space Ace», «Litil Divil»**) y algún que otro deportivo como **«Open Tenis»** cuya primera versión era sólo para un jugador. Todos muy interactivos o basados en aventuras gráficas (**«Voyeur», «7th Guest»**).

A Philips le cuesta reconocerlo, pero **éste es un año muy importante para su máquina**, ya que el multimedia se está acercando a gran velocidad. Muchas de las nuevas consolas de videojuegos ofrecen también posibilidades cercanas al CD-i, y la compañía holandesa no puede dejarse comer terreno en lo que parecía su coto privado de caza.

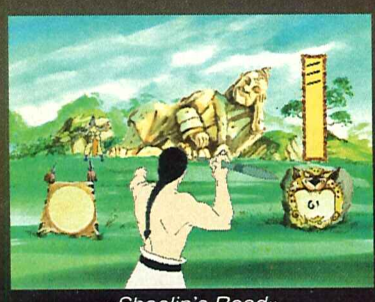
Obligado por las circunstancias

La primera reacción de Philips ha sido **iniciar un amplia campaña de publicidad** en la que se remarca el




«Litil Divil 2»


«Mutant Rampage»

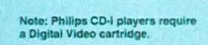

«Shaolin's Road»

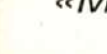

«The Aprendice»

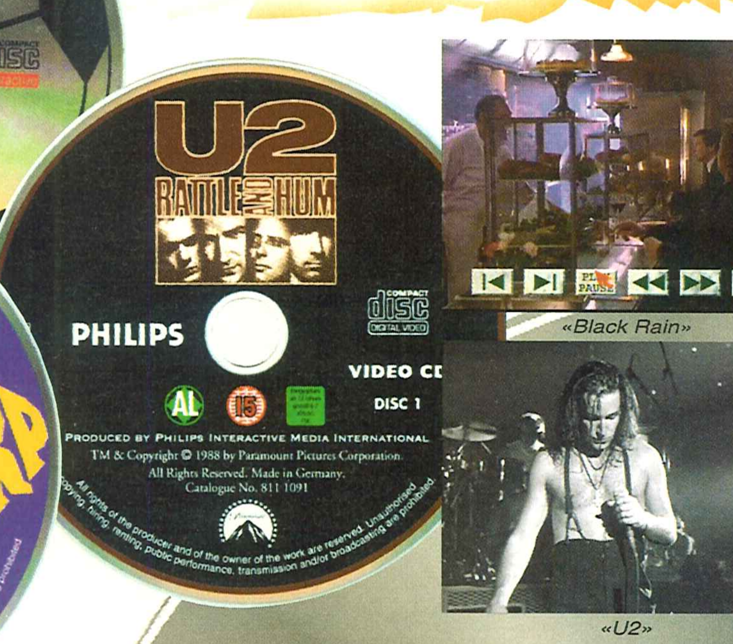


«Mad Dog Mc Cree»







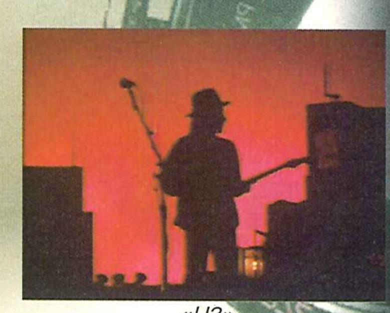


«Black Rain»

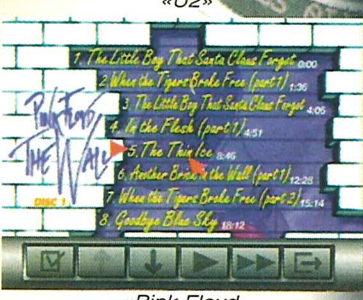
«U2»

carácter multimedia de la máquina, pero esta vez sin olvidarse de los juegos.

La segunda fórmula para potenciar CD-i ha sido tocar la fibra sensible de los jugones. Según palabras de Sofía Altolaguirre, **"para este año la mayoría del catálogo va a estar dedicado a juegos y al cine"**. El apoyo de compañías como **Infogrames («Chaos Control»), U.S. Gold («Flash Back»), Virgin («Creature Shock»), Warner («Rise of the Robots») o American Laser («Mad Dog McCree»)** parece ser lo suficientemente importante como para situar a CD-i en la brecha abierta por **Saturn, Play Station Jaguar o 3DO.** Eso sin olvidarnos (y bien se esfuerza Philips en que lo recordemos) que CD-i es mucho más que juegos.



«U2»



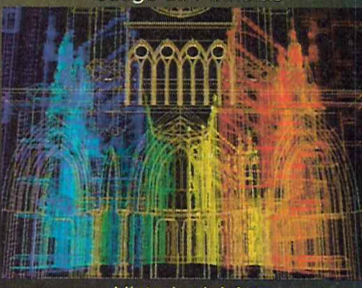
«Pink Floyd»



«Historia del Fútbol»



«Juego de Patriotas»



«Historia del Arte»

...y también sin jugar

Pero el CD-i tiene otras muchas aplicaciones que son las culpables del término **multimedia** con el que se presenta, y que hacen que tener un CD-i sea como disponer de un vídeo, un profesor de inglés o un guía turístico en casa.

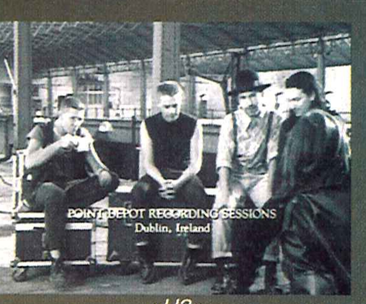
Por supuesto, podéis escuchar vuestros **CDs de audio** como si se tratara de un reproductor normal. Pero además, hay un amplio catálogo de títulos gracias a los cuales podréis gozar de **los mejores vídeos de grupos y solistas** como **Bon Jovi, U2 o Eric Clapton.** Y tampoco se queda atrás la posibilidad de escuchar **a Mozart** mientras echáis un vistazo a su biografía.

Si queréis aumentar vuestra **cultura**, nada mejor que dejaros guiar por CD-i a través de la obra de **Van Gogh,** la aventura del **Camino de Santiago** o los **placeres y peligros del sexo.** Tampoco se puede negar que **la historia del fútbol, el diccionario Larousse o la Historia del Arte Español** son temas a tener en cuenta. Así, idiomas, documentales o técnicas del masaje pueden terminar de convenceros de lo práctico y divertido del CD-i.

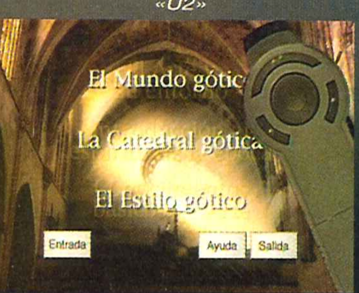
El **cine** es otro arte en el que Philips ha hecho hincapié. Éxitos como **Atracción Fatal, La Caza del Octubre Rojo, el Padrino y Super Detective en Hollywood,** u otros "made in Spain" como **Kika** ya están disponibles.

Y quedan más cosas, como los **programas para niños** gracias a los cuales los más peques podrán divertirse con **Barrio Sésamo** o aprender inglés con **Muzzy**, el personaje de la tele.

Recordad, todo con la calidad que aporta el **Video Digital Cartridge** y a un precio medio de **4.500 pts.**



«U2»



«Historia del Arte»



«Historia del Fútbol»



Presentamos la versión 3.0 de

Los 20 Equipos ACB

PRODUCTO LICENCIADO OFICIAL

Basket Manager

Tácticas, Fichajes y Finanzas

Nuevas animaciones

Liga Regular y Play Offs ´95

La Liga ACB al completo

VERSION 3.0

Realidad Total



Más de 1.500 animaciones para un control definitivo de la simulación

Dinamic All Stars



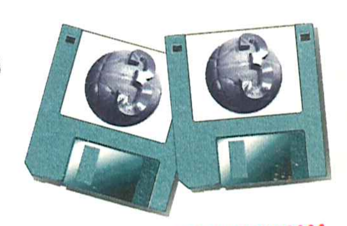
Enfréntate a las selecciones USA y Europa

PCBASKET: Realidad Total.



- Base de datos con los 20 equipos de la ACB
- Estadísticas ACB: históricas y comparadas.
- Liga Regular + Play Offs ´95
- Basket Manager: tácticas, fichajes y finanzas.
- "Dinamic All Star": enfréntate a las grandes estrellas de USA y Europa.
- Realidad Total: más de 1.200 posiciones de animación, 5 nuevos tipos de Mate, ganchos, bandejas, repetición de jugadas, diferentes alturas y rasgos físicos de los jugadores.
- Ficha del jugador en la cancha
- Estadísticas acumuladas de los partidos simulados





Ya a la venta en quioscos y tiendas de informática por solo:



El catálogo de DINAMIC te garantiza la mejor relación calidad-precio del mercado

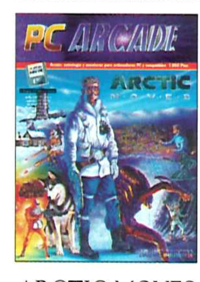
Teléfono Distribuidores (91) 654 61 75



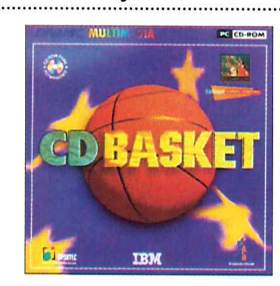
PC FÚTBOL 3.0



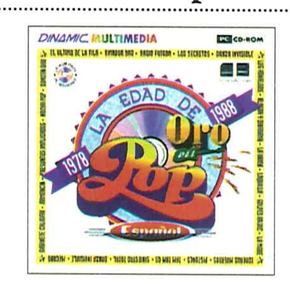
PC CALCIO



ARCTIC MOVES



CD BASKET



La Edad de Oro del Pop Español



La Obra de Velázquez

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tienda habitual, llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando este cupón al (91) 654 72 72

Si; deseo recibir en el domicilio que les indico: (Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ PCBASKET 3.0 por sólo 2.950 pts.
- ❑ PCFÚTBOL 3.0 por sólo 2.950 pts.
- ❑ PC CALCIO por sólo 2.500 pts.
- ❑ ARCTIC MOVES por sólo 1.950 pts.
- ❑ CDBASKET en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.
- ❑ LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.
- ❑ LA OBRA DE VELAZQUEZ en CD-ROM para PC/Windows™ Y Apple Macintosh™ por sólo 4.950 pts.

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Localidad .... Código postal ....

Provincia .... Teléfono(.......) ....

¿Ha solicitado alguno de nuestros productos anteriormente? SI ❑ NO ❑

Firma:

F O R M A D E P A G O

- ❑ Contra reembolso
- ❑ Visa
- ❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número ....

Nombre del titular ....

Fecha de caducidad ....

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:



Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15

CONSOLA: SN-MD • COMPAÑIA: Acclaim • LANZAMIENTO: Junio



LEY Y ORDEN PARA LOS 16 BITS

Acclaim se está convirtiendo en toda una especialista a la hora de realizar conversiones cinematográficas para nuestras consolas. Tras **«Stargate»**, la compañía norteamericana se ha lanzado de nuevo a un ambicioso proyecto que llegará en breve **a los 16 bits de Sega y Nintendo.** Se trata ni más ni menos que de la conversión de la última película de **Sylvester Stallone**, **«Judge Dredd».** El film de **Hollywood Pictures** se va a convertir en una extensa aventura de acción para Super Nintendo y Mega Drive, a la que Sly prestará su palmito para meteros de lleno en un mundo futurista plagado de peligros.

A pesar de tener una clara referencia cinematográfica, el cartucho no se limitará a plasmar la historia de la peli, sino que además se incluirán fases basadas en las historias **publicadas por Eagle Comics.** De esta forma, ambos juegos supondrán un explosivo cóctel que recogerá lo mejor y lo más emblemático de este justiciero tan "sui generis".

La acción de «Judge Dredd» **os trasladará al año 2205 y se localizará en Mega City I.** Allí, los jueces son los encargados de que todo funcione correctamente,



Los escenarios serán muy detallistas y gozarán de una perfecta definición.

Una de las principales bazas del juego será la gran agilidad de los personajes.

La última aventura de Sylvester Stallone estará con vosotros el próximo mes de junio en forma de dos cartuchos para Super Nes y Mega Drive.

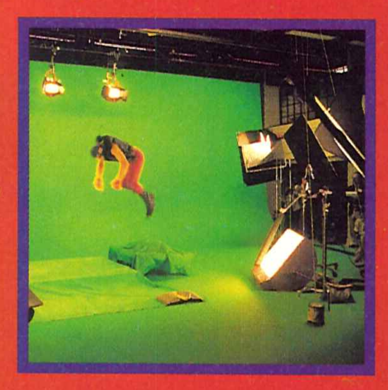


y precisamente vuestro papel consistirá en erigiros en el juez más temido por los malhechores: **Joseph Dreed.**
Embutidos en un psicodélico uniforme, deberéis recorrer las **catorce fases** que contendrá el cartucho en sus dos versiones -**siete basadas en la peli y otras tantas en el cómic-**. En ellas os enfrentaréis a **Rico,** el malo al

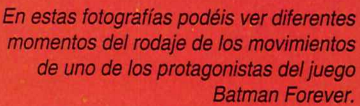




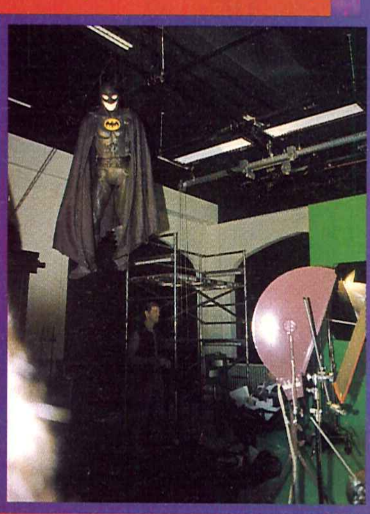








En estas fotografías podéis ver diferentes momentos del rodaje de los movimientos de uno de los protagonistas del juego Batman Forever.



Blue Screen y Batman: Tecnología para el héroe

Batman Forever es otro de los títulos en los que Acclaim está concentrando en estos meses su trabajo. La peculiaridad de este título -que saldrá al mercado simultáneamente con la película del mismo título que será estrenada después del verano-, es que está siendo realizado con el proceso Blue Screen.
Esta técnica, que fue utilizada en el mítico Mortal Kombat consiste en filmar todos los movimientos de los actores sobre un fondo de un color uniforme (generalmente azul), digitalizar esas imágenes, fundirlas con los escenarios del juego y posteriormente eliminar de la pantalla todo lo que sea de color azul. De esta forma, los personajes digitalizados ofrecen una enorme sensación de realismo, al tiempo que parece que realmente se encuentran en el interior de los decorados. Una técnica muy empleada en TV y que Acclaim ha adoptado para sus juegos.

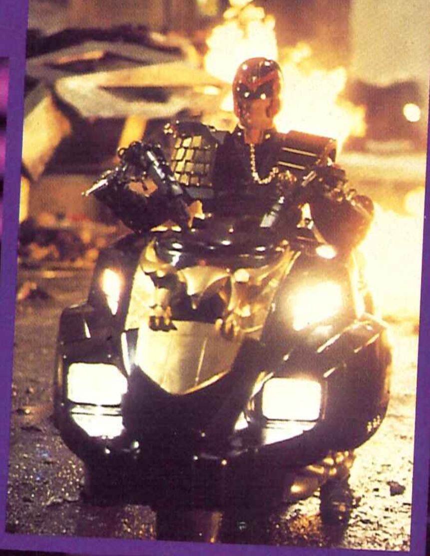






Aquí tenéis las primeras imágenes del que será uno de los títulos punteros de Acclaim para este año: Batman Forever. Como veis, el aspecto gráfico que muestran las pruebas de la versión de este título para Super Nintendo es realmente impresionante. Otras versiones, -entre ellas Mega Drive, por supuesto-, verán la luz después del próximo verano. ¡Esperaremos impacientes!

PREVIEW



El juez Dredd os invitará a representar el papel de un justiciero del Siglo XXIII que no tendrá ningún reparo en plantar cara a los malhechores. Con un protagonista como éste, ya sabéis lo que os espera: Acción con mayúsculas.

SN



MD



SN





que da vida en la pantalla grande **Armand Assante**, así como al **Juez Muerte**, uno de los adversarios más emblemáticos de los comics.

Pero no os creáis que todo será disparar a diestro y siniestro, qué va. El meollo de la cuestión consistirá en que **al comienzo de cada fase se os indicará una misión,** y hasta que no la completéis no podréis pasar a la siguiente.

El grupo de programación encargado de dar forma a esta aventura futurista ha sido **Probe** -como ya sucediera con «Stargate» y con otros títulos **de Acclaim**-. Y han conseguido **un protagonista versátil y capaz de llevar a cabo todo tipo de acción** con tal de luchar por la justicia. Claro que no debéis olvidar una cosa: el juez Dredd representará la ley, pero vosotros seréis los ejecutores de la justicia **a partir del mes de junio.**

SN



SN



¡Alto o disparo!

Ya os hemos mencionado que en las Mega Ciudades los jueces se van a convertir en unos defensores de la ley un tanto atípicos, y el Juez Dredd no se quedará a la zaga. Cada vez que consiga reducir a un criminal -tanto en Super Nintendo como en Mega Drive- podrá optar por detenerle o por mandarle directamente al otro mundo.

SN



SN



MD



MD





Al principio de cada fase, nuestro amigo Dredd recibirá instrucciones acerca de las misiones que deberá cumplir.

El Juez Dredd correrá el peligro de ser juzgado y declarado culpable. Pero esto sólo ocurrirá si pierde todas sus vidas.

Acclaim también hará justicia en portátiles

El Juez Dredd llegará a las portátiles de Sega y Nintendo dispuesto a atravesar 12 niveles armado con su Lawgiver Gun. Por supuesto, también aquí utilizará su motocicleta Lawmaster.

Captura de Imágenes en Movimiento, o Acclaim siempre en vanguardia.

Otra de las técnicas más avanzadas de tratamiento de imágenes que Acclaim está utilizando para la realización de sus juegos más importantes, es la llamada Motion Capture.

Ésta consiste en filmar simultáneamente desde diferentes cámaras a un actor ataviado con un traje especial en el que lleva varios sensores. Mediante estos sensores se crea en un ordenador una malla que posteriormente es cubierta con diferentes texturas y con el rostro escaneado del personaje, hasta conseguir darle un aspecto casi real.

Posteriormente su sitúa al personaje sobre los fondos del juego.

El efecto conseguido es increíblemente cercano a la realidad, especialmente cuando se trabaja con ordenadores muy potentes.

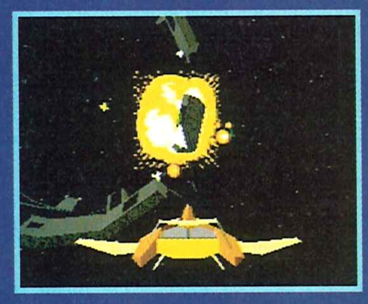
Acclaim está trabajando actualmente en varios proyectos que saldrán en diferentes modelos de ordenador y consola. Se habla de versiones para SegaSaturn, PlayStation y Ultra 64, pero la calidad de las mismas dependerá de las posibilidades técnicas de cada máquina.

El jugador Frank Thomas está colaborando con Acclaim para la realización de un juego de béisbol. Como veis, efectúa sus movimientos vestido con un traje recubierto de sensores y al final acaba convirtiéndose en un personaje de videojuego de aspecto casi real. Milagros de la técnica.

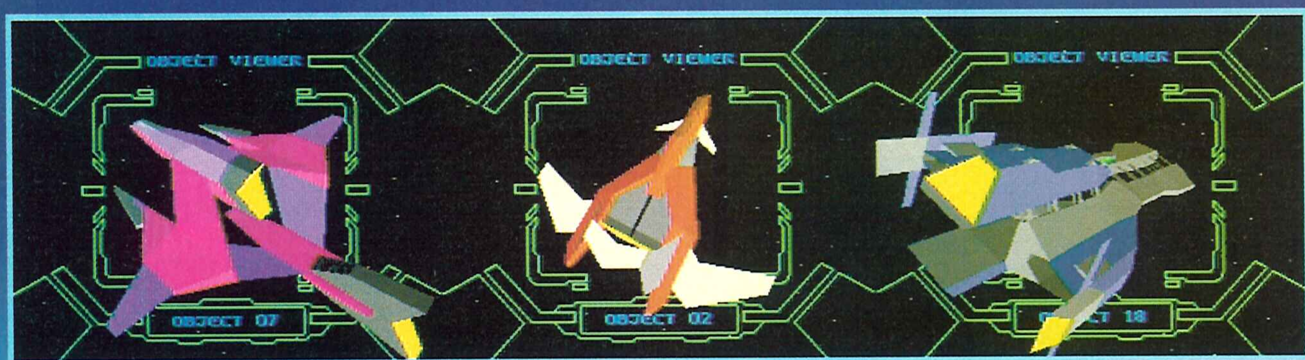
Spiderman y Alien Trilogy son dos títulos en los que Acclaim también está aplicando esta espectacular técnica de tratamiento de gráficos.

Hubo una vez un señor bailando. Pero ni iba vestido así, ni lo hacía sobre un suelo cuadriculado. Ahora está dentro de un ordenador. Esto es lo que se llama Realidad Virtual.

CONSOLA: MD 32X • COMPAÑIA: Sega • LANZAMIENTO: Junio





Mas de veinte enemigos diferentes y de una definición excepcional compondrán la batería enemiga a la que deberéis enfrentaros en este juego.

Stellar Assault

EN UNA DIMENSIÓN ESPACIAL

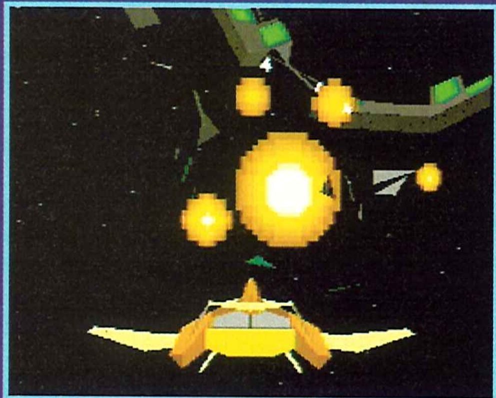


Los responsables de la compañía del puercoespín azul parece que han encontrado el género que mayor partido puede sacar a uno de sus soportes noveles, **la Mega Drive 32X.** Este género está basado en una **buena cantidad de polígonos móviles**, con no demasiados colores en pantalla, explosiones espectaculares y **una o dos naves en otras tantas perspectivas**. A este tipo de juegos se les podría dar ya un nombre genérico, algo así como **matamarcianos 32X.**

Pues bien, a este género pertenece el próximo lanzamiento que ahora nos ocupa, un matamarcianos con dos tipos de naves diferentes y otras tantas perspectivas a elegir. Siguiendo con la tónica anteriormente mencionada -de la que ya contamos con buenos ejemplos como **«Metal Head» o «Star Wars Arcade»**- **«Stellar Assault»** nos presentará un shoot'em up en el cual habrá que resolver un número determinado de misiones consistentes en eliminar naves y satélites enemigos.

El **efecto tridimensional de los gráficos,** así como unos





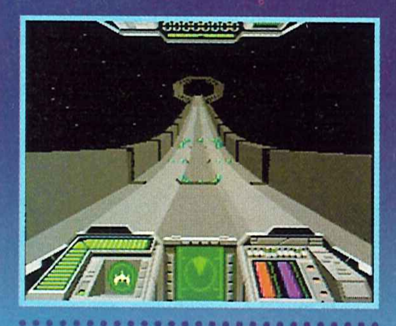




Los acercamientos, especialmente en la perspectiva subjetiva, ofrecerán un gran realismo e intensidad a nivel gráfico.



Ésta será otra perspectiva posible en «Stellar Assault». Con ella tendréis un campo de visión bastante más extenso.



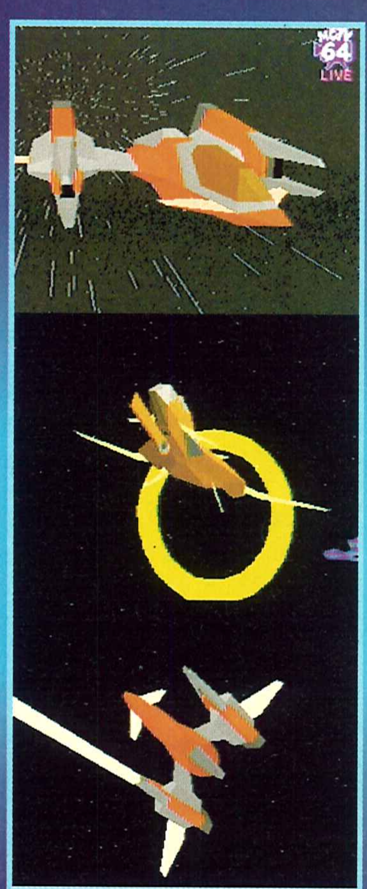
Sega va a sacar a la luz un nuevo juego basado en naves espaciales y gráficos poligonales, con el nombre de «Stellar Assault». Un título que pasará a engrosar la lista de los llamados "matamarcianos 32X".



Éste es el cuadro donde se os explicarán en pantalla los objetivos que deberéis realizar en la misión que os corresponda.

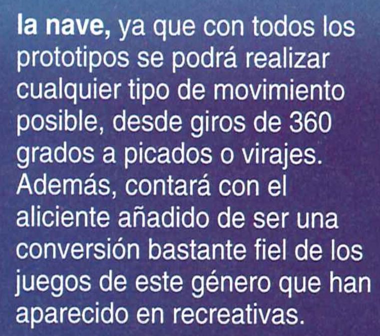


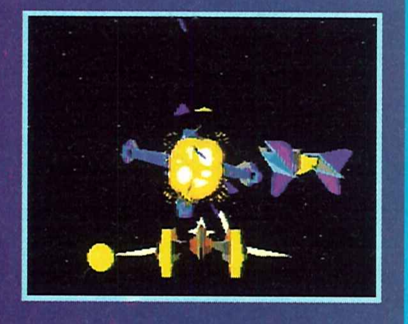
Como en todo buen matamarcianos, la capacidad de disparo de las naves será uno de los elementos más valiosos.



acercamientos que podrán llegar a poner los pelos de punta, serán los principales alicientes de un juego con todas las cualidades para convertirse en uno de los éxitos de la temporada veraniega de lanzamientos. **La perspectiva podrá ser subjetiva** (en ella se apreciarán muchos detalles gráficos, especialmente los referentes a acercamientos), **o desde fuera de la nave,** una perspectiva más indicada para observar los objetivos en todo su tamaño y extensión.

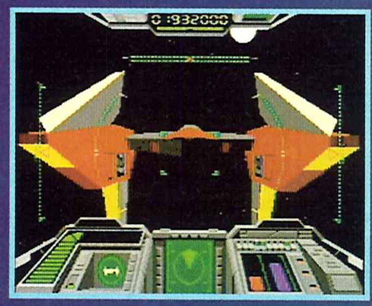
Otro de los detalles a tener en cuenta será la **total y absoluta libertad de vuelo de la nave,** ya que con todos los prototipos se podrá realizar cualquier tipo de movimiento posible, desde giros de 360 grados a picados o virajes. Además, contará con el aliciente añadido de ser una conversión bastante fiel de los juegos de este género que han aparecido en recreativas.







Aquí tenéis dos ejemplos de los distintos tipos de naves que podréis pilotar en «Stellar Assault». Antes de cada misión, vuestra nave recibirá un completo chequeo del funcionamiento de todos los sistemas. La seguridad será lo más importante.



CONSOLA: SN • COMPAÑIA: Titus • LANZAMIENTO: Junio



EL OESTE DEL FUTURO

No cabe duda de que a los **dieciséis bits de Nintendo** le van los disparos. Si no hace mucho tiempo aparecía un divertido arcade con el lejano oeste como fuente de inspiración, **«Sunset Riders»,** ahora va a salir al mercado otro arcade que tendrá este tema como base, pero que incluirá bastantes variaciones respecto al cartucho anteriormente enunciado. **«Wild Guns» está planteado como un ejercicio de puntería** y, por lo tanto, su mecánica de juego está basada en eso: apuntar a todo blanco que resulte sospechoso y descargar sobre él toda la capacidad aniquiladora del arma que estéis manejando.

Este programa dispondrá de una **opción para dos jugadores simultáneos,** ya sea en el **modo de juego arcade,** donde deberéis abatir enemigos en perfecta colaboración para seguir avanzando en


Toda la intensidad de las armas de fuego estará presente en este arcade inspirado en el oeste de los Estados Unidos, aunque como veis, mucho más futurista.



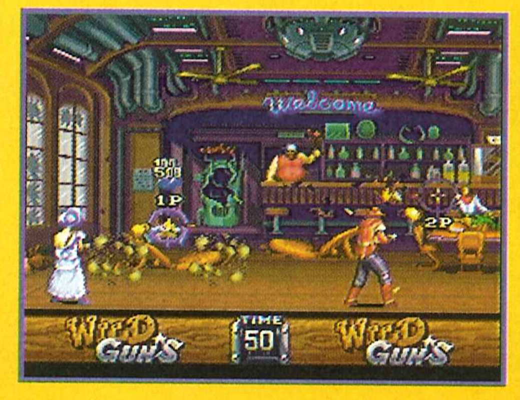












el desarrollo del mismo, o bien en **modo versus,** en el que mediréis vuestra habilidad con el colt con otro jugador en unos **blancos fijos** (al estilo de las casetas de feria) **o en movimiento,** con dos escenarios distintos. En este segundo modo, si no contáis con ningún amigo con el que compartir un rato de entretenimiento, podéis mediros a la propia computadora.

Seis zonas distintas con una increíble colección de enemigos de toda clase y tamaño compondrán este cartucho, en el que podréis elegir entre tres niveles de dificultad. Los personajes protagonistas, aparte de una increíble capacidad de disparo, harán gala de **movimientos ágiles y precisos** para esquivar los "regalos" de los enemigos. Además, **podrán ir cambiando de arma** gracias a los items que recogerán conforme avance el juego

Los elementos clásicos del oeste americano van a verse trasladados con «Wild Guns» a un ambiente futurista, en el que seguirá imperando la ley del más rápido a la hora de desenfundar.











CONSOLA
super nintendo
COMPAÑIA
sunsoft
LANZAMIENTO
mayo

looney tunes basketball

Si pensabais que los personajes de la Warner sólo daban para juegos plataformeros, estabais equivocados. **Sunsoft** os descubrirá en breve la vena deportiva de **Bugs Bunny, el Pato Lucas, W.E. Coyote o Elmer.** Y es que lo que realmente les va a los "cartoons" es jugar al baloncesto.

Y eso es precisamente lo que harán estos divertidos personajes en el nuevo cartucho de Sunsoft **para Super Nintendo.** Un cartucho en el que **cuatro jugadores simultáneos** podrán jugar a un basket atípico lleno de sorpresas, y en el que todo valdrá con tal de encestar. Todo ello en **6 megas** de mates, triples, torneos y piques de dos contra dos.

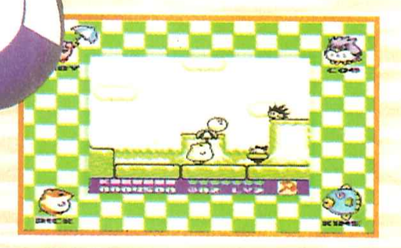
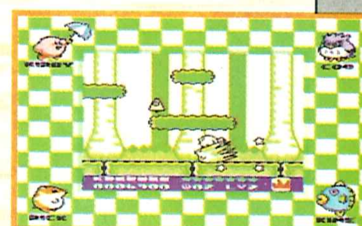
kirby's dream

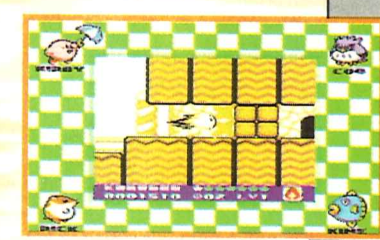
El refrán dice que mejor solo que mal acompañado, pero con Kirby los términos se invierten, ya que contará con la mejor compañía.

Kirby está dispuesto a regresar al mundo de las consolas, pero no lo hará en solitario. El comilón personaje llegará **a Super Game Boy** en compañía de otros tres amigos que le ayudarán en su aventura. **Cod, Rick y Kine** (un buho, una especie de topo y un pez, respectivamente) prestarán todo su apoyo para que Kirby complete con éxito su nueva odisea.

Plataformas, enemigos a punta pala y un apetito voraz caracterizarán esta nueva oferta, en la que tampoco faltarán los items y los jefes finales.

CONSOLA
super game boy
COMPAÑIA
nintendo
LANZAMIENTO
junio

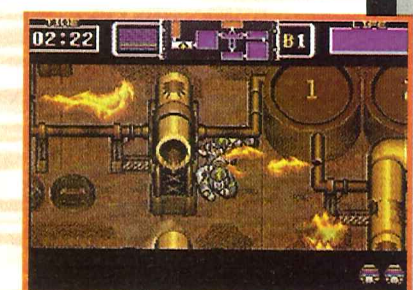





land 2

Pensad por un momento: ¿qué podrán hacer dos intrépidos bomberos en el año 2010? Pues está claro, apagar fuegos. O por lo menos esa será la misión de **Pete Gray,** que acompañado de **Daniel McLean** deberá hacer frente a un enorme incendio **en la Super** y salvar a los supervivientes.

Así, con una **perspectiva aérea oblicua** y **el agua** como principal arma, nuestra pareja de bomberos se enfrentarán a todo tipo de llamaradas.



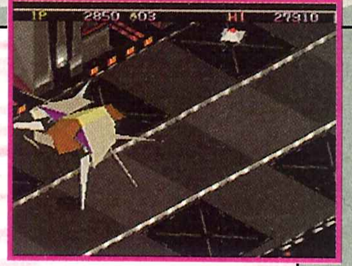
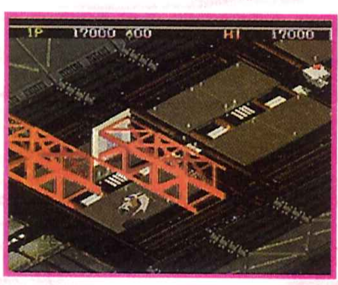
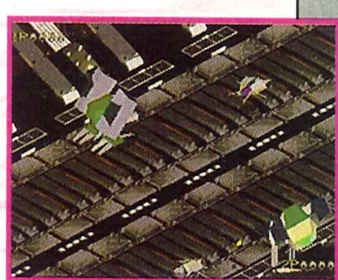
A veces será preciso agacharse para no sufrir quemaduras de primer grado.

CONSOLA
super nintendo
COMPAÑIA
human
LANZAMIENTO
junio



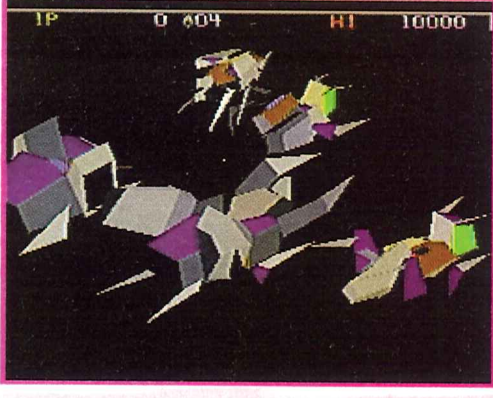
the fireman

motherbase

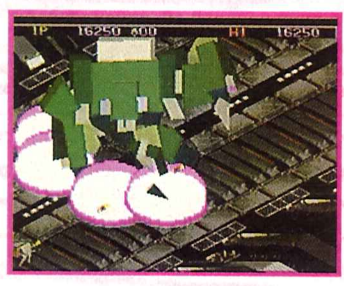





Los **32 bits de Sega** pondrán un toque de modernidad a un género tan clásico como el **shoot'em up** con este nuevo lanzamiento. «Motherbase» será el típico mata-mata, pero con **perspectiva isométrica y totalmente poligonal.**

En él comenzaréis dirigiendo una nave, que **podréis ir ampliando y completando** gracias a otras que aparecerán haciendo las veces de items. Muchos disparos para un juego que estará impregnado de aires espaciales.



«Motherbase» se convertirá en el paraíso para los amantes de los polígonos y de los "shoot'em up". Eso sí, en él tendréis que poner a prueba la puntería.




CONSOLA
mega drive 32X
COMPAÑIA
sega
LANZAMIENTO
junio



Los tres guerreros ninja tendrán que verse las caras con peligrosos adversarios en los 16 bits de Nintendo. Claro que allí estaréis vosotros para echar una mano

CONSOLA
super nintendo
COMPAÑÍA
titus
LANZAMIENTO
mayo





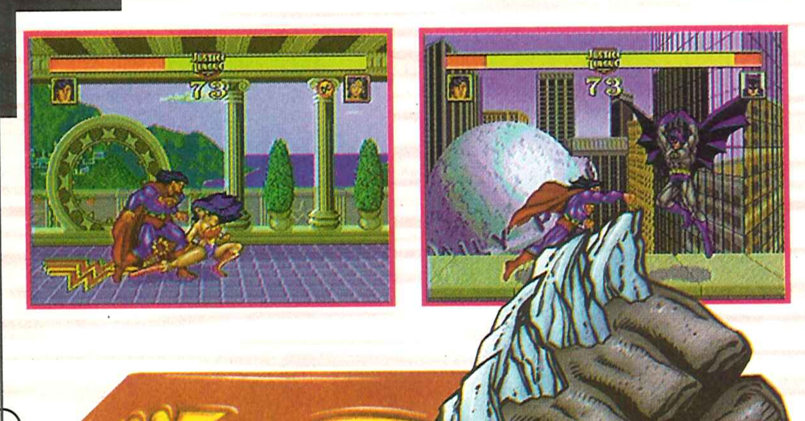




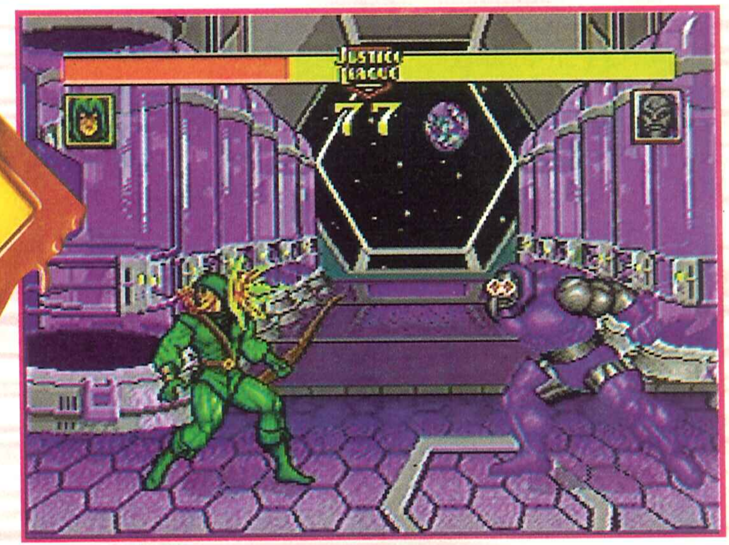
Se trata de todo un clásico, «Ninja Warriors», que **Spaco** se va a encargar de distribuir en nuestro país. Con él, os adentraréis bajo la estela del **"beat'em up"** en un apasionante cartucho para **uno o dos jugadores simultáneos**, con lo que esto conlleva en cuanto a diversión y entretenimiento.

Sus protagonistas serán **Ninja, Kunoichi y Kamaitachi,** tres guerreros valientes y aguerridos que realizarán todo tipo de virguerías en pantalla. Además de ser capaces de ejecutar un amplio repertorio de golpes simples, los personajes contarán con **una segunda barra de energía** que, una vez esté repleta, les permitirá realizar un **golpe especial que limpiará la pantalla de enemigos.**

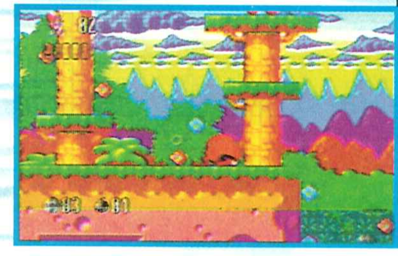
ninja warriors



CONSOLA
mega drive-super nes
COMPAÑÍA
sunsoft
LANZAMIENTO
junio









A pesar de ser una ardilla, Mr. Nutz le ha cogido el gustillo a esto de protagonizar juegos, por lo que va a aparecer de nuevo **en Mega Drive**. Su nueva aventura será mucho más que un simple juego de plataformas. En ella **veréis a Nutz desplazarse por un mundo imaginario,** para prestar su ayuda a sus sufridos habitantes. Este mapa, por el que os desplazaréis gracias a **una perspectiva aérea,** será la **puerta a las fases de**



CONSOLA
mega drive
COMPAÑÍA
ocean
LANZAMIENTO
mayo

mr. nutz 2


More Darkseid Threats! page 14
DAILY PLANET 50¢
DARKSEID DECLARES WAR ON EARTH!
NO NATION SAFE, PANIC IN THE STREETS!





La gran definición de personajes y escenarios será una de las grandes bazas de «Justice League». Claro que melodías y efectos sonoros tampoco se quedarán a la zaga a lo largo del juego.



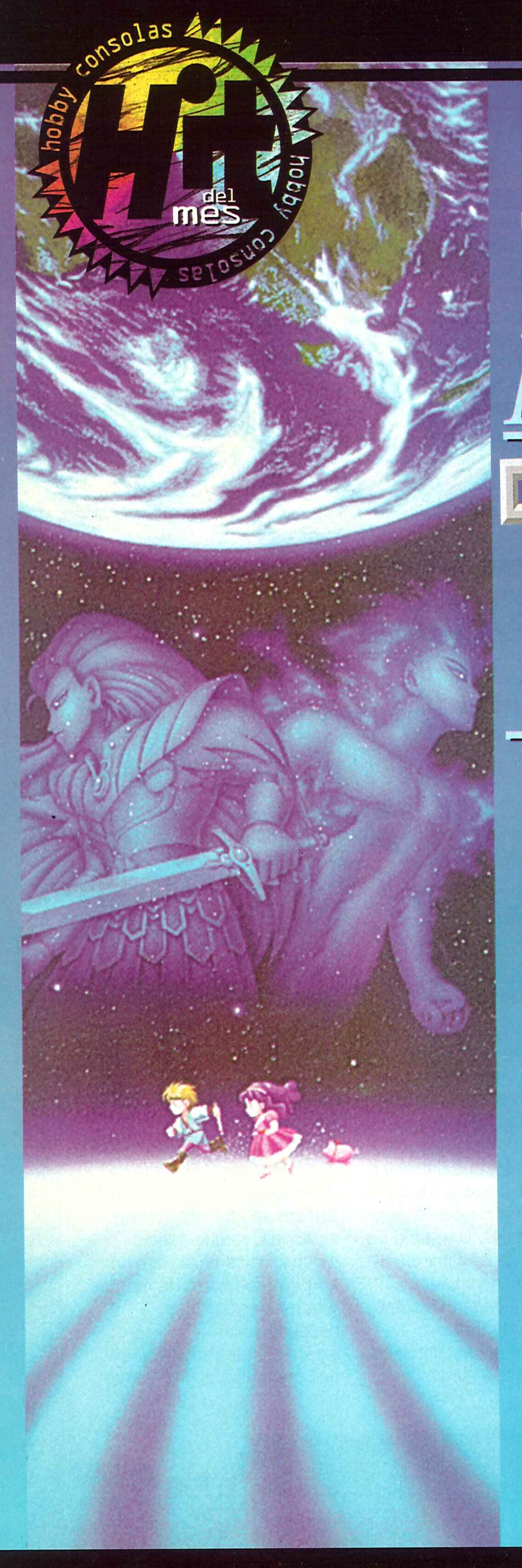


Los ávidos lectores de comics y los fanáticos de todo tipo de personajes con cualidades sobrehumanas estarán de enhorabuena **a partir del mes de junio**. La razón: «Justice League» estará disponible **para los 16 bits de Sega y Nintendo** en esta fecha

El cartucho se convertirá en una especie de "mix" de superhéroes bajo la etiqueta del **"one versus one",** eso sí, con **32 megas** para que disfrutéis a tope. **Superman, Batman, Wonder Woman, The Flash, Aquaman y Green Arrow** serán sus protagonistas en la opción "Hero Mode", en la que uno de ellos tendrá que derrotar a sus poderosos adversarios hasta llegar al causante de todos los males, **Darkseid en persona**. Si optáis por el modo versus computer o contra otro jugador, **Cheetah, Despero y el mismo Darkseid** se unirán al elenco de personajes a elegir.

El juego supondrá el delirio para los seguidores de estos superhéroes, ya que cada uno de ellos **combatirá en sus escenarios más característicos** (la oscuridad de Gotham para Batman, la azotea del Daily Planet para Superman...). Pero esto no será todo, ya que además todos ellos contarán con un **amplio repertorio de magias y golpes especiales**, basados en las extraordinarias cualidades que presentan en los comics.

justice league



EN BUSCA DEL TIEMPO PERDIDO

NINTENDO SUPER NINTENDO

Illusion of TIME

Hace algunos siglos los Caballeros de la Luz y los Caballeros Oscuros gobernaban con sabiduría la Tierra. Sin embargo, de entre ellos surgieron líderes ansiosos de poder que provocaron una batalla, fruto de la cual se creó el Cometa del Caos, un arma que convertía a los hombres en monstruos. La guerra terminó con la desaparición de los Caballeros, y con la promesa de que el Cometa volvería cada 800 años a la Tierra.

Con el paso del tiempo, los exploradores viajaban a la Torre de Babel, el mayor reducto del poder antiguo, con el propósito de desentrañar los misterios del Cometa. Pero nadie volvía de estas expediciones... nadie, salvo el joven Will, que perdió a toda su familia en el viaje. Will, nuestro protagonista, no sabe lo que ocurrió en la Torre, pero es consciente de que Gaia, el espíritu de la Tierra, le ha elegido como su salvador.

Con «Illusion of Time» entráis de lleno en una aventura donde la intuición y la habilidad se reparten el protagonismo. La base de esta trama consiste en resolver puzzles cada vez más complejos, hasta encontrar las seis Estatuas Místicas que abren el camino hacia el Cometa. Para ello, Will aprenderá poco a poco a usar sus cualidades, aumentará su poder eliminando enemigos y mutará su cuerpo por el de poderosos guerreros.

En su viaje influirán las decisiones que tome y lo hábil que sea descifrando las palabras de la gente. Se moverá por un amplio mapeado, aunque no siempre podrá elegir su destino. De hecho, este cartucho mezcla arcade y aventura, pero diferenciándolos más que en juegos como «Zelda», donde ambos géneros se integraban perfectamente. Además, Will necesita encontrar objetos para poder avanzar, aunque éstos no se traducen en nuevas armas, sino que tienen su utilidad específica y se pierden una vez sean utilizados.

Monstruos al estilo de los tradicionales enemigos finales custodian las Estatuas. En medio, Will recorrerá 22 lugares distintos hablando con gentes de diversa cultura y enfrentándose a enemigos y acertijos. Y el resultado de todo esto es una intensa aventura frente a la que es casi imposible aburrirse.

En las fases de combate podéis disponer de un mapa que os indicará vuestra situación y el número de enemigos, tesoros y puntos para acudir al espacio oscuro y salvar la partida.

Debéis aprender a manejar los objetos propios de cada lugar que visitéis. Así, el círculo blanco, por ejemplo, os permitirá ascender por unas rampas de otro modo inaccesibles.



Inteligencia, audacia y espíritu aventurero es todo lo que necesitas para triunfar en esta aventura en el tiempo.













El Espacio Oscuro, el espacio de Gaia

Estos portales llevan hasta el espíritu de Gaia. Allí podéis rellenar vuestra energía, salvar la partida o cambiar la forma de vuestro guerrero. Y si ganáis algún poder oscuro, Gaia os lo transmitirá.

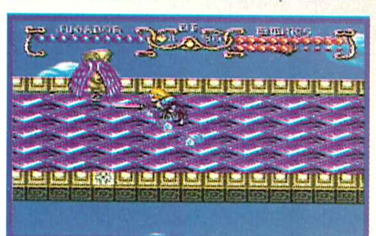






¿Enemigos finales?









Las Estatuas Místicas están custodiadas por poderosos rivales que hacen las veces de enemigos fin de fase, e incluso tendréis que veros las caras con el mismísimo Cometa del Caos. Cada enemigo tiene su rutina y su sistema. Deshaceros de ellos es cuestión de paciencia y de guardar las hierbas curativas para el momento adecuado.



El hecho de que esté en castellano es sólo una de las virtudes de este gran juego de rol.

Nada como una buena mochila



Will encontrará unos 160 objetos en su aventura. Algunos tienen usos parecidos, otros se pierden y unos pocos acompañarán a Will hasta el sorprendente final de su viaje.



Estatua Mística: Son la base de la aventura y el objetivo principal de Will. Sin ellas, no hay final.



Flauta: Es un regalo de la abuela Lara. Con ella podéis interpretar músicas que abren nuevas rutas.



Gafas oscuras: Es uno de los objetos de un uso. Sin ellas no se avanza, pero no sirven para más.



Joyas Rojas: El joyero las canjea por poderes e items. Tener 50 dará pie a una buena sorpresa.



Diario: Diarios, cartas, libros... Todos pueden contener datos vitales para continuar adelante.



Manzana: Igual que la carne y las hierbas curativas, recuperan parte de la energía al ser consumidas.



Polvos Mágicos: Como alguna planta, devuelven a su forma original a personas embrujadas.



Polvos de Seta: Hacen crecer tallos nuevos en las plantas, pero se pierden una vez utilizados.

La aventura es cosa de tres

Freedan



Contaréis con su ayuda casi desde el principio. El **Caballero Oscuro** aparece cuando hay que luchar y tiene gran poder.



Igual que Will, este caballero puede desarrollar **tres poderes oscuros** que irá aprendiendo gracias a las ayudas de Gaia.

Shadow



Es el último en aparecer y su principal tarea es llevaros hasta el Cometa. Su **cuerpo líquido** es el más poderoso.



Con su brazo convertido **en látigo**, puede acabar con cualquier enemigo. Sus poderes emanan de su cuerpo líquido.

Will



Es el **héroe principal** y como tal desarrolla todo el peso de la aventura. Es el único que puede comunicarse con la gente.



Lo único excepcional de Will al principio del juego es su facultad para **mover objetos a distancia.** Luego ganará poderes oscuros.

Tan distinta como especial

Este cartucho difiere en varios aspectos de otros grandes juegos del género. Para empezar, su calidad gráfica supera con creces a «Zelda» o «Secret of Mana»; para seguir, cuenta con los textos en castellano; y terminamos con la mecánica de juego, más lineal de lo habitual. Me explico. En «Illusion of Time» es prácticamente imposible volver hacia atrás. Una vez resuelto el problema principal de un punto y cuando hayamos salido de él, ya no hay opción a volver. Esta situación facilita mucho la tarea, pero por otro lado quita ese morbillo de "atascarse" al no saber concretamente dónde hemos dejado ese ítem que tanta falta nos hace. El resultado es que los jugadores que no estén habituados a este género podrán introducirse en él de una manera más sencilla y agradable.

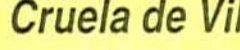
Hecha esta aclaración, no nos queda más remedio que reconocer la gran calidad del juego, su brillante técnica y su justa dificultad, que garantiza aventura para rato. Manejar a varios personajes, tener hasta tres partidas para salvar y contar con textos en castellano suponen algunos de sus tantos, pero, por suerte, no son los únicos.

Teniente Ripley

La aventura que todos necesitábamos

Nintendo se va a meter en el bolsillo a todos los usuarios de su 16 bits con este «Illusion of Time». Y es que, por fin, el cartucho más deseado de la temporada está en nuestro país traducido al castellano.

El juego engancha de principio a fin, y por su desarrollo lineal está especialmente indicado para todos los que se inicien con él en el mundo del rol. Resulta una aventura apasionante, visualmente preciosa, con su dosis de intriga y una pizca de "novela rosa" para aderezar la relación entre Will y la chica que le acompaña durante la historia. En fin, un cartucho que no puede faltar en vuestra colección.



Cruela de Vil





Con el poder del **Fraile Oscuro,** puede lanzar bolas de fuego contra los enemigos alejados. Es su primer poder oscuro.



La **Aurea Barrera** crea un campo de energía que protege a Freedan contra los disparos enemigos. Es de tiempo limitado.



Saltando desde lo alto de una pared se puede activar el **Terremoto** y conseguir que se paralicen todos los enemigos.



Una de las principales habilidades de Shadow es **licuarse**. Así, puede filtrarse por el suelo y acceder a nuevas salas.



Gracias a su cuerpo líquido, Shadow puede deshacer su forma y convertirse en una **masa fundida** que repele los ataques



Cuando llegue el enfrentamiento con el Cometa del Caos, Shadow lanzará **Aves de Fuego** contra su poderoso enemigo.



El **Psycho Dash** permite a Will realizar un salto que aumenta su poder de ataque. También puede destruir algunas paredes.



Psycho Slider proporciona la opción de atacar resbalando por el suelo, además de permitir que Will atraviese entradas bajas.



Convertido en torbellino por **Spin Dash**, Will puede subir por rampas empinadas y atacar a varios enemigos mientras gira.



Los enemigos también pueden ayudar



Algunos enemigos sueltan al morir pequeñas ayudas, como esta **espada** que aumenta el poder de ataque.



Los **corazones** incrementan la barra de energía. Normalmente los ocultan los enemigos más inaccesibles.



En lugares sin salida conviene matar a todos los enemigos. Alguno tendrá la **esfera** encargada de abrir camino.



Los **escudos** aumentan la capacidad defensiva del héroe que dé con ellos. Suelen ser difíciles de encontrar.

SUPER NINTENDO



AVENTURA
NINTENDO
Enix

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: -
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Graba
Megas: 16

Gráficos — 96
Personajes repletos de animación dentro de unos escenarios coloristas, bien hechos y llenos de detalles.

Música — 95
Una gran banda sonora que logra crear en cada momento la ambientación más oportuna.

Sonido FX — 89
Pese a su escasa variedad, los efectos saben hacernos apreciar cada situación con bastante precisión.

Jugabilidad — 96
Un juego muy fácil de jugar y lleno de sorpresas, que combina arcade y aventura para llegar a más público.

Adicción — 96
Su creciente y ajustada dificultad lograrán que el jugador quede atrapado por mucho tiempo.

Total — 95
Una aventura en español es una oferta que no deben dejar escapar los amantes de este género y quienes quieran iniciarse en él.

Lo Mejor
- Los textos en español.
- Su calidad gráfica, acompañada por una perfecta banda sonora.

Lo Peor
- A los más avezados en este tipo de juegos puede parecerles una aventura demasiado lineal.

ESOS CHALADOS EN SUS LOCOS CACHARROS

STREET RACER

SEGA MEGA DRIVE

Ubi Soft y Vivid Image repiten tándem creativo en esta versión para los 16 bits de Sega de «Street Racer», un título que apareció hace algunos meses para Super Nintendo de la mano de la misma compañía y del mismo grupo de programación. El eje central del juego es, por supuesto, la velocidad y la competición. Pero con el objeto de sacarle todo el jugo posible, nos encontramos con ocho excéntricos pilotos que, además de conducir, se dedican a repartir mamporros a diestro y siniestro. Y es que en estas carreras todo vale con tal de llegar a la meta en uno de los primeros puestos.

Para pisar a fondo el acelerador y descargar adrenalina en la carretera, podéis elegir entre tres interesantes opciones. En primer lugar, "Practice" pone a vuestra disposición una toma de contacto con vuestro vehículo, los circuitos y el resto de los participantes. Con "Head to Head" podéis medir fuerzas con otro contrincante, y finalmente en "Championship" vais a tomar parte en una competición en toda regla, en la que además de entrar primero en la meta debéis tratar de conseguir todos los puntos posibles por items recogidos, vuelta más rápida, etc.

Pero no os creáis que «Street Racer» os propone sólo competir en simples circuitos de carreras. El juego ofrece dos modalidades más que se salen de todo lo habitual en los juegos de coches: "Soccer", o lo que es lo mismo, jugar al fútbol mientras conducís, y "Rumble", que os reta a echar de la pista, literalmente, al resto de los participantes de un circuito circular.

Y para redondear la diversión, podéis coger a tres amigos, conectar a la consola un Sega Tap y disfrutar de la opción para cuatro jugadores simultáneos en cualquiera de las modalidades.

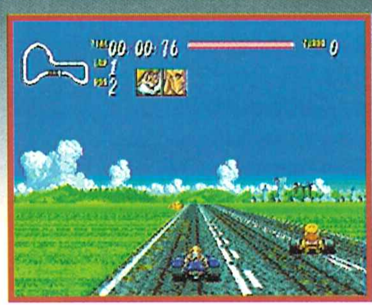








Los corredores suman puntos según la posición en la que han atravesado la meta, los items recogidos, su velocidad...



En la opción "Head to head" os veréis las caras con un solo contrincante, que os pondrá las cosas bastante difíciles.

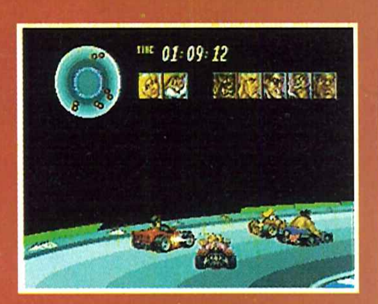




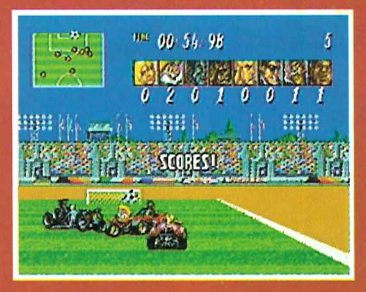
Y además de correr...

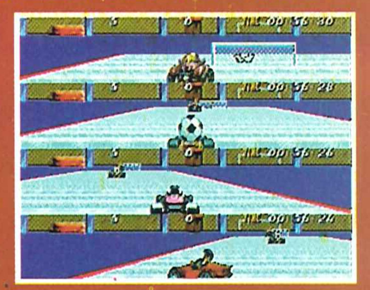
...podéis jugar al fútbol o intentar sobrevivir en el modo "Rumble". Y es que «Street Racer» añade estas dos interesantes modalidades de juego, porque no sólo de velocidad vivimos los jugadores. Por supuesto, ambas están pensadas para que podáis participar hasta cuatro amigos a la vez.





Éste es el modo "Rumble", que descrito en pocas palabras consiste en echar al resto de los jugadores de un circuito circular, mientras evitáis que hagan lo mismo con vosotros. Dicho así parece fácil, pero será complicadillo resultar vencedor.





Si os decidís por la opción "Soccer", no hace falta ser Einstein para deducir que consiste en jugar al fútbol. Eso sí, mientras tanto no dejaréis de conducir, porque el par de botas se sustituye por un coche con el que tenéis que marcar goles.























LO MÁS NUEVO



Rápido y divertido

Realizar la conversión para Mega Drive de un juego que en la Super se basaba en el Modo 7, no deja de tener su intríngulis. Pero Ubi Soft y Vivid Image -responsables de la anterior versión- han sabido superar este obstáculo, al realizar un cartucho que aprovecha las posibilidades técnicas de los 16 bits de Sega.

Un juego como «Street Racer» debe ofrecer, sobre todo, velocidad, y eso es lo que tendréis. Y además, para que resulte plenamente competitivo, no falta la opción de que jueguen a la vez hasta cuatro personas, eso sí, Sega Tap por medio.

Cruela de Vil



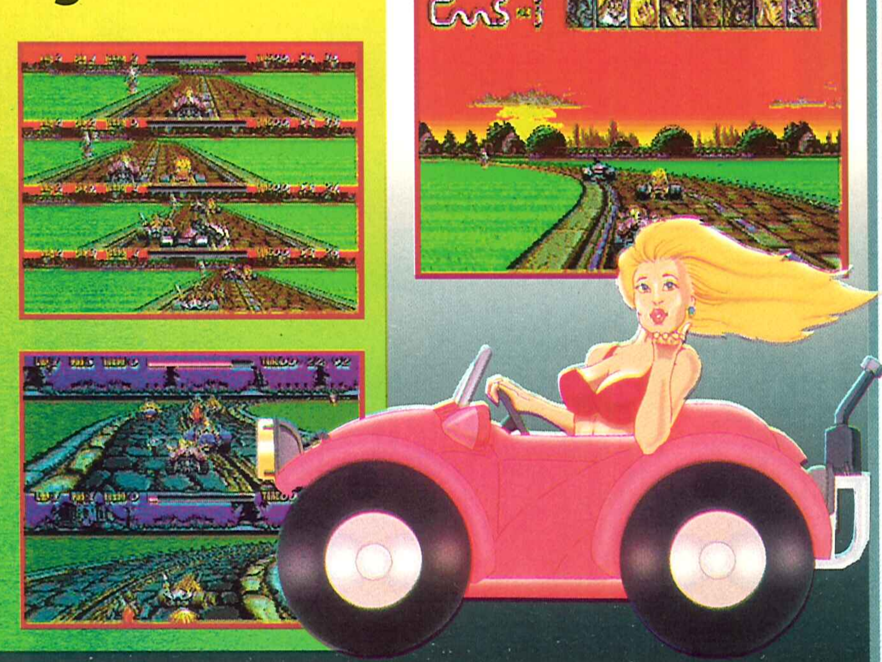
Desperdigados por los circuitos encontraréis un buen número de items. Algunos os interesa recogerlos, porque dan puntos o benefician durante la carrera. Otros es mejor ignorarlos.



El modo Practice es una buena toma de contacto con el juego, ya que os permite conocer a fondo las posibilidades de los conductores y las características de los recorridos.

No juegues solo

Sólo necesitáis un Sega Tap, cuatro pads y tres amigos dispuestos a acelerar a tope, para poder echaros unas cuantas carreritas a cuatro bandas. Claro que si no tenéis un Sega Tap siempre podéis optar por los dos jugadores simultáneos, simplemente conectando otro mando a vuestra consola Mega Drive. En cualquiera de los casos, podéis estar seguros de que el juego gana mucho en diversión y entretenimiento.



MEGA DRIVE



DEPORTIVO
UBI SOFT
Vivid Image

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 1
Nº de fases: Competiciones
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 2
Megas: 8

Gráficos — 88
Se ha solventado bien la falta de Modo 7, los coches son rápidos y los sprites están bien definidos.

Música — 85
El repertorio de melodías es bastante amplio y acompaña con gracia a lo largo de las carreras.

Sonido FX — 83
Aparte de la contundencia de los golpes, ninguno de los efectos es especialmente destacable.

Jugabilidad — 89
Conducir un coche no es demasiado difícil, como nos demuestran Ubi y Vivid Image con este cartucho.

Adicción — 90
Cuenta con varios modos de juego, una fase de bonus y cuatro jugadores simultáneos, así que...

Total — 88
Un atractivo juego para que probéis vuestras dotes como conductores y paséis un buen rato al mismo tiempo.

Lo Mejor
- Poder jugar varios amigos a la vez, todo un lujo.
- Los variados modos de juego.

Lo Peor
- El modo de cuatro jugadores resultará un poco lioso hasta que os acostumbréis a la visibilidad.



MAS GRANDE SERA EL DESAFIO
PARA TU GAME GEAR
SUPER COLUMNS
Dos juegos diferentes para una acción imparable.
Super Columns.
Una auténtica pasada. Las piezas rotan. Mayor libertad de acción.
Sonic Drift Racing.
Acércate a la meta a velocidad terminal.
Con cada juego, cable Gear to Gear de regalo.
SONIC DRIFT RACING
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL








UN HÉROE POLIVALENTE

NINTENDO
SUPER NINTENDO

El espacio siempre ha estado habitado por seres de grandes poderes, sobre todo en el particular universo de las consolas. «Super Turrican», que ya hiciera su aparición en los dieciséis bits de Nintendo hace un par de años con un juego que pasó con más pena que gloria por nuestras páginas (comentado someramente en Big in Japan), ha vuelto totalmente equipado, remozado y con unas prestaciones acordes con los tiempos que corren.

Dieciséis fases repletas de múltiple scroll, modo 7 y acción trepidante componen la "reentré" de este héroe cibernético. El programa, aunque básicamente de plataformas, incluye fases planteadas según el conjunto de rotaciones conocido como modo 7, especialmente a la hora de enfrentarse con algunos enemigos finales, como una enorme boca dentada o una no menos espectacular araña.

La originalidad es una de las bazas fundamentales de este juego. El planteamiento de las fases y la movilidad del protagonista, capaz de saltar, trepar o colgarse de las paredes gracias a una especie de ➤






Los enemigos finales de «Super Turrican 2» son de una espectacularidad fuera de toda duda.



Para conseguir cambiar de arma, es necesario disparar a algunos objetos metálicos como éste.

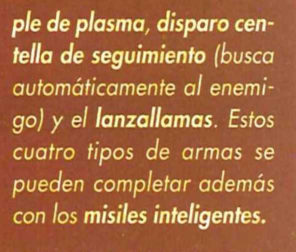


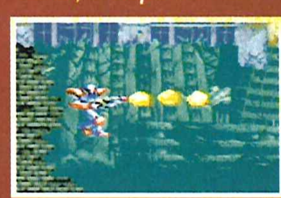




Pim, pam, pum

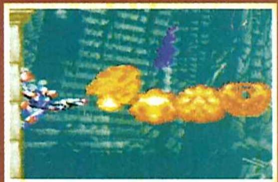
El justiciero del espacio va a disponer de un aceptable arsenal, que puede ir cambiando mediante unos dispositivos que encontrará a su paso. Mediante un disparo podrá activarlos, descubriendo en su interior cuatro tipos de armas: **el rayo multicolor**, el **disparador múltiple de plasma, disparo centella de seguimiento** (busca automáticamente al enemigo) y el **lanzallamas**. Estos cuatro tipos de armas se pueden completar además con los **misiles inteligentes**.



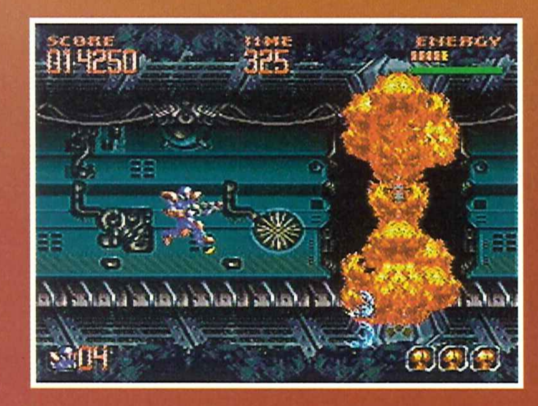








Con esta nueva aventura, Super Turrican logra borrar el agrio sabor de boca que dejó su anterior aparición en la Super.

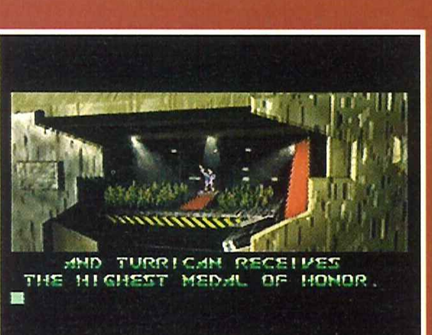


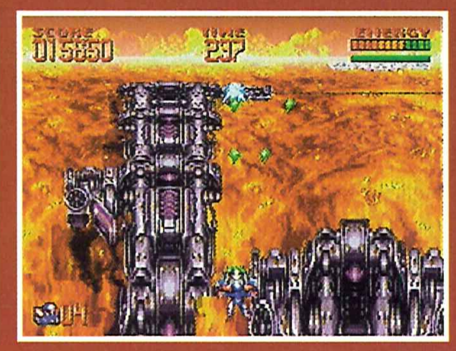


















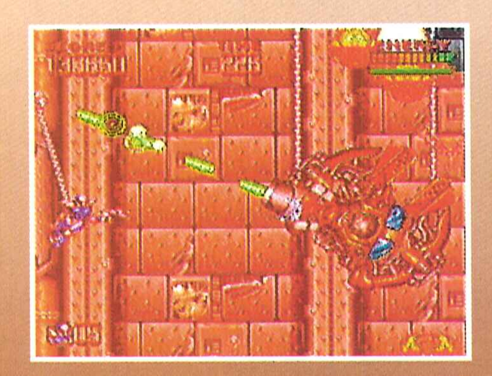






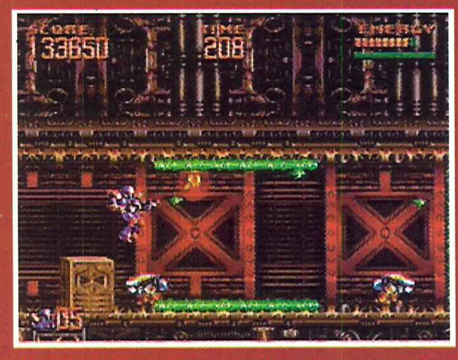
Por tierra, mar, aire y espacio

Super Turrican ha vuelto con un equipo de aventura muy completo. A los diferentes tipos de armas se le une una **amplia gama de modelos de vehículos** que le permitirán atravesar cualquier medio que se le antoje. Así, tiene un **coche de grandes ruedas** y potente disparo para la zona desértica, **una moto** con la que atravesar agujeros negros o pasillos metálicos y sumergirse en las profundidades oceánicas, y, por si fuera poco, **un traje que le permite volar.**





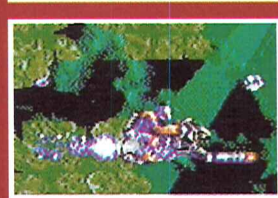
La capacidad de movimientos de Super Turrican le permite colgarse con su brazo extensible de cualquier objeto o incluso del mismísimo techo.

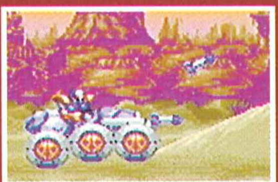


No sólo de los enemigos ha de cuidarse este héroe galáctico, ya que en su recorrido va a encontrar innumerables trampas como estos rayos láser.









Variedad especial

En «Super Turrican 2» nos encontramos con un programa de plataformas a la nueva usanza; es decir, un juego donde además de plataformas y enemigos aparecen fases más o menos de conducción, con predominio del modo siete en este caso. Esta base, junto a la alternancia de fases de desarrollo horizontal-vertical y al planteamiento de las mismas, completan un cartucho variado e incluso original.

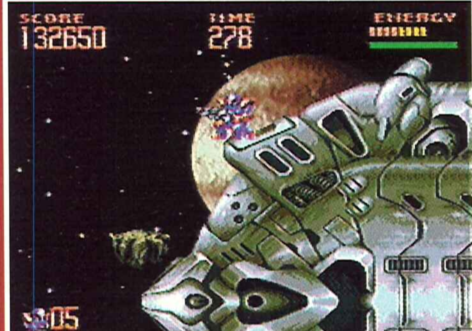
Mención aparte merecen unos enemigos finales desarrollados con gran imaginación y muy espectaculares. Y todo ello con un grado de dificultad progresiva bastante adecuado.

Cruela de Vil

"gadcheto brazo", permiten muchas situaciones diferentes que terminan de completarse con una continua sucesión de enemigos y con cuatro tipos de disparos, a cuál más efectivo.

Otro de los factores que hacen de «Super Turrican 2» un juego intenso y variado, tiene que ver con los distintos vehículos que es capaz de manejar el protagonista. Gracias a ellos se puede mover por zonas acuáticas, saltar con un coche por dunas de arena o volar como un libre pajarillo.

En definitiva, «Super Turrican» regresa a la Super envuelto en un interesante arcade de plataformas, muy original y de buena calidad técnica.



Los "backgrounds" o fondos contribuyen a la brillante calidad gráfica que ha alcanzado esta nueva entrega de las aventuras de «Super Turrican» en la SNES.

SUPER NINTENDO



ARCADE
ARCADIA
Ocean

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 16
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 16

Gráficos — 87
Buena utilización del modo siete en fondos originales y bien definidos. Eso sí, el sprite es un poco pequeño.

Música — 88
Temas musicales de gran intensidad, muy acordes con la propia naturaleza del juego.

Sonido FX — 87
Ofrece una gran variedad de efectos sonoros, pues cada arma dispone de su propio sonido.

Jugabilidad — 89
La facilidad de movimientos del protagonista y una dificultad progresiva y ajustada juegan a su favor.

Adicción — 85
La espectacularidad de los gráficos en general y de los enemigos en particular lo hacen bastante ameno.

Total — 87
Una experiencia divertida y excitante, que agradará a los aficionados a los géneros de plataformas y matamarcianos.

Lo Mejor
- La enorme espectacularidad de los enemigos finales.

Lo Peor
- El pequeño tamaño del protagonista.

CONCURSO



NUESTROS REDACTORES VAN DE GRACIOSILLOS ESTE MES, Y HAN CAMBIADO LOS NOMBRES DE LOS 12 PERSONAJES DE SAMURAI SHODOWN. ¿SABRÍAS DECIRNOS QUIÉN ES QUIÉN? EL ESFUERZO MERECE LA PENA, PUES ESTÁN EN JUEGO NADA MENOS QUE

2 MEGADRIVE 32X Y 20 CARTUCHOS DE SAMURAI SHODOWN

1 GALFORD
2 JUBEI YAGYU
3 HA-OH MARU
4 AMAKUSA
5 WAN FU
6 KYOSHIRO SENRYO
7 GENAN SHIRANUI
8 UKYO TACHIBANA
9 NAKORURU
10 HANZO HATTORI
11 CHARLOTE
12 TAM TAM

BASES DEL CONCURSO

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envíen el cupón (o una fotocopia), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.;
Revista HOBBY CONSOLAS;
Apartado de Correos 400
28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: **CONCURSO SAMURAI SHODOWN.**

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se elegirán DOS que serán ganadoras, cada una, de una consola MEGADRIVE 32X y un cartucho del juego SAMURAI SHADOWN para Megadrive. Después se extraerán otras DIECIOCHO cartas que recibirán un cartucho de SAMURAI SHADOWN para Megadrive . El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

4. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos del 25 de Abril de 1995 al 31 de Mayo de 1995.

5. - La elección de los ganadores se realizará el día 1 de Junio 1995, y se publicarán en el número de Julio de HOBBY CONSOLAS.

6.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

7. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE:...
APELLIDOS: ....
DIRECCIÓN:..
LOCALIDAD:..
C.POSTAL:.......................PROVINCIA:..................
TELÉFONO: ....

LOS NOMBRES DE LOS PERSONAJES SON:

1. ....7. ....
2. ....8. ....
3. ....9. ....
4. ....10. ....
5. ....11. ....
6. ....12. ....



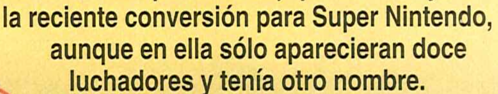
MEGA CD SE APUNTA A LA FURIA

Los hermanos Bogart, Mai Shiranui, Joe Higashi y compañía han desembarcado toda su capacidad de lucha en el Mega CD de Sega, y lo han hecho con una versión mejorada que responde al nombre de «Fatal Fury Special», como no podía ser de otra forma.

Dieciséis personajes, los mismos que en la versión primigenia para Neo Geo, demuestran en formato compacto porqué han sido elevados al olimpo de los luchadores. Un lugar reservado para programas que contengan detalles técnicos como la profundidad, gracias a la cual los combates se pueden desarrollar en dos planos diferentes. Es decir, otra manera de concebir el famoso zoom que ya hicieran famoso los chicos de SNK.

Pero éste no es el único aliciente que posee el juego, ya que los dieciséis luchadores pueden ser elegidos -incluido Ryo Sakazaki, que en otras versiones se reservaba para el combate final en el modo historia-. Otro punto fuerte del compacto tiene que ver con los escenarios, en los cuales aparecen objetos interactivos que podéis utilizar para eliminar al adversario de turno.

Tres son los modos de juego que vais a disfrutar en «Fatal Fury Special»: Torneo, Modo Versus para dos jugadores simultáneos y un interesante modo "Time Attack" (combate en tiempo limitado) que se incluyó en la reciente conversión para Super Nintendo, aunque en ella sólo aparecieran doce luchadores y tenía otro nombre.



















Los dos planos diferentes dan un perfecto efecto de profundidad. La evolución del zoom ha llegado.



En todos y cada uno de los escenarios existen elementos interactivos como estas cuerdas de ring.





Nada más y nada menos que dieciséis luchadores componen el reparto de este «Fatal Fury Special».

Redondo como un compacto

Qué se puede decir de este juego de lucha que no se haya dicho ya. En esta conversión para Mega CD nos encontramos con un sonido que nada tiene que envidiar al que nos deleitó en Neo Geo (el escenario de Wolfang Krauser con la música clásica es todo un acierto). El número de personajes es muy elevado, dieciséis, y no han perdido su rapidez y eficacia en la ejecución de los golpes.

Continuando con el aspecto gráfico, hay que reseñar la calidad de los escenarios en movimiento y su definición y colorido. Además, han incluido el modo Time Atack igual al de las recreativas para hacer un juego redondo como un compacto.

Boke





El mejor juego de lucha para el formato compacto de Sega ya tiene nombre y apellidos: «Fatal Fury Special».









MEGA CD



LUCHA
JVC-FUNCOM
SNK

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 16 luchadores
Niveles de Dificultad: 6
Continuaciones: 4

Gráficos — 90
Sprites de buen tamaño y escenarios bien definidos, interactivos y algunos incluso en movimiento.

Música — 91
Un compacto sólo puede tener música que suena con claridad. Atención al escenario de Wolfgang.

Sonido FX — 90
Los efectos FX que contiene el juego no tienen nada que envidiar al más pintado. Muy correctos.

Jugabilidad — 91
Excelente, por la facilidad de movimiento de los luchadores y el número de niveles de dificultad.

Adicción — 89
Los aficionados a la lucha que posean un Mega CD tienen una buena razón para hacerse con el disco.

Total — 90
El mejor juego de lucha para Mega CD. Una conversión que mantiene los 16 luchadores y el doble plano de profundidad.

Lo Mejor
- El elevado número de luchadores y el de niveles de dificultad.

Lo Peor
- A veces resultan un pelín lentos.



LA VENGANZA HECHA ARCADE

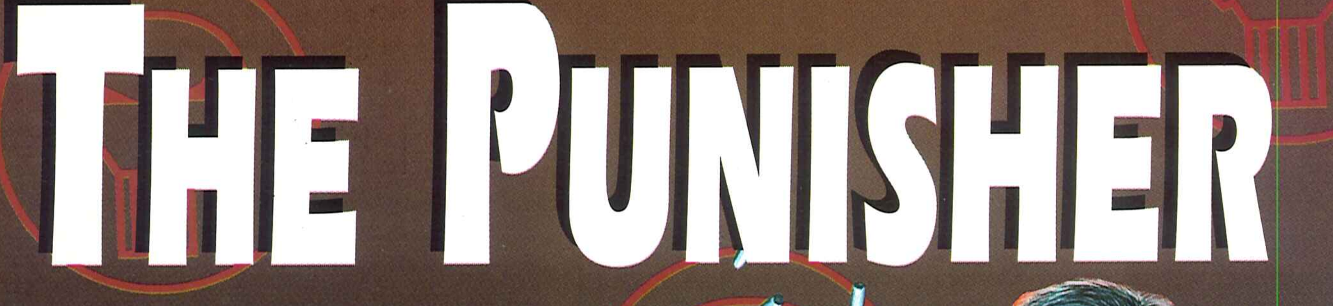












THE PUNISHER

SEGA MEGA DRIVE



Marvel Comics, en unión con Capcom, ha encontrado en los arcades de lucha el género ideal para mostrar las aventuras de sus héroes, unas historias que están basadas en esa agresividad tan presente en la sociedad norteamericana. No se trata más que de una simple adecuación a los tiempos, ya que al medio impreso a todo color le está sustituyendo desde hace unos cuantos años la imagen en movimiento. Estamos en la era de los monitores y, por tanto, éste debe ser el medio de expresión en el que se desarrollen las grandes aventuras de los superhéroes.

A Capitán América, Spiderman y Venon, La Masa o la patrulla X-Men se le une ahora «The Punisher», que no se trata de un simple personaje que trata de hacer el bien y acabar con "los malos", sino de un ser trastornado por el asesinato de sus padres en Central Park, que ha hecho de la venganza el objetivo de su vida. Ya lo dice en la intro: "si eres culpable, estás muerto".

Su manera de comprobar si se es o no culpable no se muestra en el juego, que sí ofrece en cambio un buen repertorio de golpes y la posibilidad de utilizar diversas armas que encontraréis bien escondidas en barriles y macetas, o tras eliminar a los enemigos que las esgriman. Éstas van desde puñales, bates de béisbol, barras de hierro o shirikens, hasta armas de fuego como pistolas y unas potentes ametralladoras.

Para que podáis seguir jugando con garantías, disponéis también de diversos items que rellenarán la barra de salud de vuestro superhéroe, y de la posibilidad de jugar junto a otro compañero que, en este caso, tomará la personalidad de Nick Fury, amigo y colega de Frank Castle, alias «The Punisher».









Las onomatopeyas, tan características en las páginas de los comics, aparecen a cada momento en el juego. Un detalle que demuestra la originalidad y el buen gusto de este cartucho.



En la fase de bonus os vais a encontrar con unos barriles a los que debéis acertar en un tiempo determinado. La cuestión es sencilla: cuantos más destruyáis, mejor para vosotros.







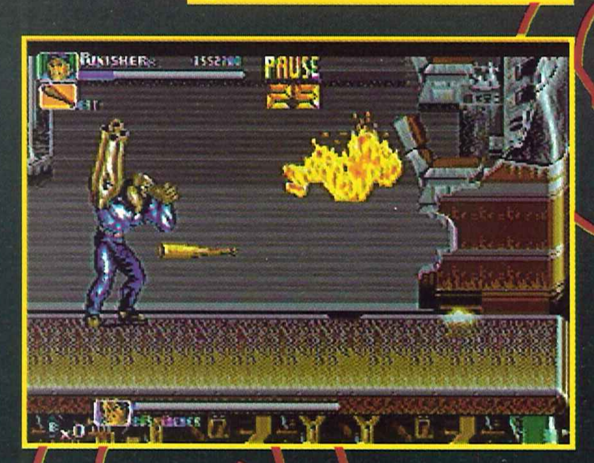
Con cada vida, cualquiera de los dos protagonistas dispone de hasta cuatro bombas de una efectividad que queda fuera de toda duda.

Un cómic poco original

La conversión a dieciséis bits de este arcade de lucha ofrece pocas novedades respecto a otros beat'em up conocidos. Se mantiene la mecánica de juego basada en eliminar enemigos con todo tipo de armas, a base de puñetazos sencillos o por medio de golpes especiales.

Aparte de esto, «The Punisher» no pasará a la reciente historia de Marvel y Capcom como el personaje mejor animado. Eso sí, la concepción de la aventura como arcade de lucha es una buena opción para mostrar un cómic en movimiento, con apoyo de texto en las introducciones de cada fase.

Boke





MEGA DRIVE



ARCADE DE LUCHA
SEGA
Capcom
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 2
Megas: 16

Gráficos — 82
Los sprites presentan un tamaño correcto y los golpes están representados con total nitidez y variedad.

Música — 85
Abundante y variada la banda sonora de este programa. Sin duda, uno de sus aspectos destacados.

Sonido FX — 86
Muy logrados los sonidos de golpes, gritos y demás, siempre acompañados de sus onomatopeyas.

Jugabilidad — 81
Niveles de dificultad excluyentes que permiten acabar el juego tal vez demasiado pronto.

Adicción — 80
Para los aficionados a la lucha y a los comics de Marvel será entretenido. Para los demás, no tanto.

Total — 81
Otro arcade de lucha que no ofrece novedades. Es una pena que el mundo del cómic se vea reflejado de una manera tan mediocre.

Lo Mejor
• Los personajes con el sello Marvel en que está basado.

Lo Peor
• La falta de originalidad.






STAR TREK STARFLEET ACADEMY



ÚNETE AL ALMIRANTE KIRK

Este cartucho tiene como principal propósito hacer de todos vosotros unos expertos pilotos de la Federación Galáctica. Claro, que convertirse en un héroe de la galaxia requiere bastante trabajo. Entre otras cosas, deberéis poneros a los mandos de naves tan importantes como el Enterprise y embarcaros en misiones tan peligrosas como custodiar la frontera estelar o defender planetas.

El juego cuenta con dos modalidades, una de simulación y otra de aventura. Si seleccionáis la primera de ellas, accederéis a un menú que os permite optar entre realizar una serie de misiones o disputar un combate con la nave que prefiráis (incluidas las enemigas) y contra el rival que deseéis (incluidos los amigos).

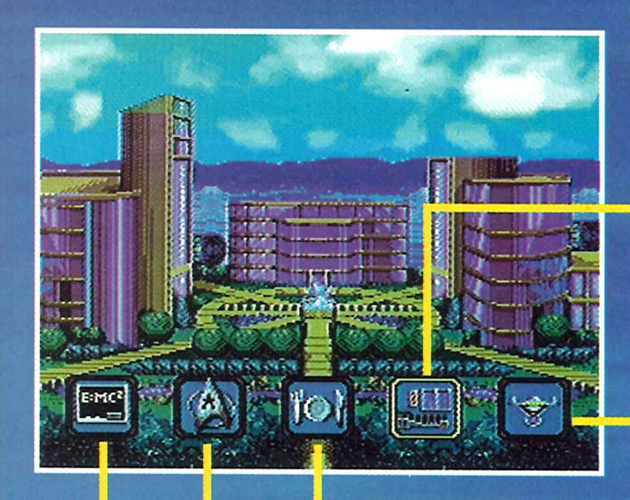
La opción aventurera del juego os obligará a prestar mucha atención a vuestro instructor, ya que entre consejos y regañinas os conducirá a una serie de misiones que van a poner a prueba vuestros conocimientos sobre todos los aspectos referentes a una nave de la Federación. Además, entre misión y misión tendréis la oportunidad de descansar, ir a la cantina a comer algo y charlar con los amigos, o bien acudir a una clase teórica sobre naves y enemigos que no os vendrá nada mal.

Antes de cada misión vuestro instructor os dará los datos básicos y os lanzará al espacio a bordo de una de las tres naves de entrenamiento. Muchas veces no tendréis una noción clara sobre cuál es exactamente vuestra tarea, ya que la propia aventura os reserva sorpresas y extrañas situaciones frente a las que os veréis obligados a decidir y actuar rápido. Y es que no debéis tener la menor duda de que todas las misiones, sean del corte que sean, requerirán de vosotros tanto destreza a la hora de apuntar y disparar, como inteligencia para tomar decisiones rápidas.

Por lo demás, conocer los mandos de vuestra nave y tener cierto conocimiento de inglés resulta casi imprescindible para llevar el juego a buen término. Si reunís esas condiciones sólo nos queda desearos mucha suerte, el espacio os espera.

Hazte piloto de la Federación

Esta parte del juego está estructurada como una especie de aventura gráfica en la que tenéis varios lugares a los que acudir y varias opciones para elegir. El más importante, ya que allí está el verdadero juego, es la zona de entrenamiento, donde vuestro instructor os va a proponer las misiones. El resto de opciones ayudan simplemente a reforzar el ambiente y a poneros en la piel de unos cadetes en la academia de entrenamiento.





*Tras cada misión tenéis que volver a vuestro **dormitorio**. Es aquí donde encontraréis los passwords y alguna información.*



*En el **aula de estudios** os informan sobre cuáles son las maniobras más apropiadas a realizar en cada situación.*



*En la **zona de entrenamiento** el instructor os da las misiones que luego examinará al detalle para otorgaros o no el ascenso.*



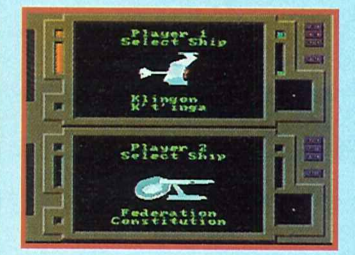
*En el **comedor** podéis poneros en contacto con otros cadetes, que os darán consejos valiosos para llevar a cabo la misión.*

*Esta opción de **simulación** os saca del juego principal para proponeros tres misiones extraídas directamente de la serie original (situaciones y personajes), así como las opciones de dos jugadores y combates simulados.*

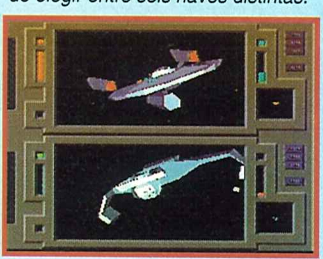
Starfleet Academy
Training Simulator

Combat Training
Two Player Training
Balance of Terror
The Wrath of Khan
The Undiscovered Country
Basic Training
Skill Level: Average
Exit Simulator

En la zona de simulación hay un poco de todo

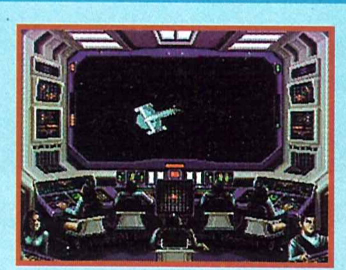


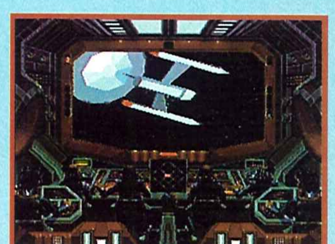
***Dos jugadores:** Gracias a esta opción pueden participar dos jugadores en un combate cara a cara, y siempre con la posibilidad de elegir entre seis naves distintas.*





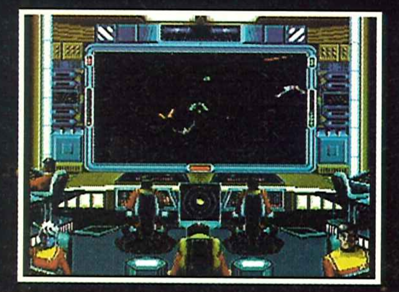
***Misiones de entrenamiento:** Podéis encontrar tres misiones que recrean escenas y situaciones de la serie, protagonizadas por el Almirante Kirk y su equipo habitual.*

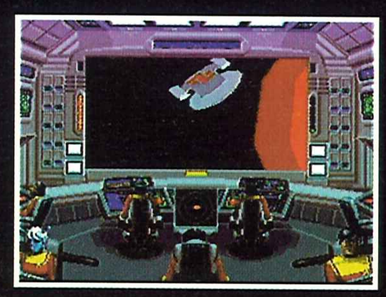


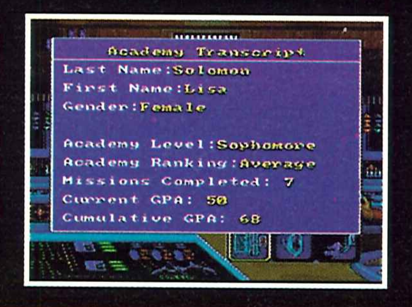


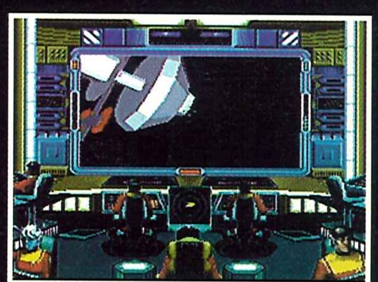
***Combate simulado:** En esta opción podéis elegir la nave que queréis pilotar (ya sea amiga o enemiga) y la nave rival (que será controlada por la máquina). Dentro de este tipo de combates no existe la posibilidad de manejar ninguno de los sistemas de la nave fuera de los de ataque.*



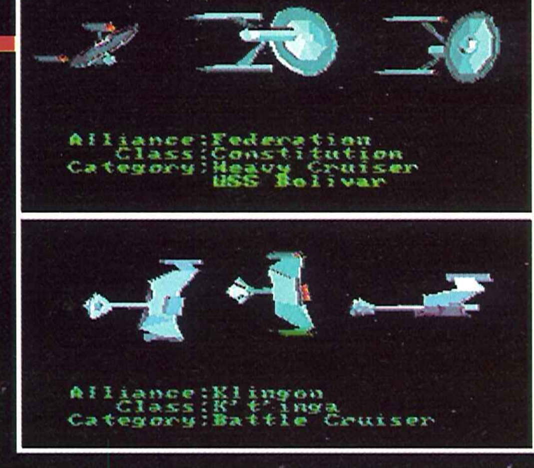








LO MÁS NUEVO



En el modo simulación podéis elegir cualquier nave del juego, mientras que en el historia sólo seréis capitanes de las naves de la Federación. Mandaréis hasta tres distintas.

El Enterprise, por fin en Super Nintendo

No hay duda de que el principal aliciente de este cartucho son sus protagonistas. Sin embargo, alrededor de esta historia tan conocida se mueve un juego vibrante y divertido, capaz de atrapar incondicionalmente a los amantes de la estrategia, la aventura y la acción.

En este cartucho se combinan momentos de puro arcade con las sutilezas de una conversación de la que depende la paz mundial. Lo variado de las situaciones y la aparición repentina de elementos en principio ajenos a la misión, hacen que la acción te sorprenda y atrape.

En el lado negativo, que siempre lo hay, nos encontramos con la ineludible barrera del idioma. Son muchos textos en inglés y no todos sencillos. Una auténtica trampa que puede haceros fracasar en más de una misión por no haber sabido captar el mensaje completo.

Teniente Ripley



Toda la acción, los personajes y hasta algunos diálogos de la serie «Star Trek» están recogidos en este juego.

Éstos son los controles de vuestra nave



Gracias a este menú podéis activar todos los sistemas de ataque y defensa de la nave o manipular el rayo tractor.



En la pantalla del ingeniero podéis pasar revista al estado de vuestro vehículo para hacer las reparaciones pertinentes.



Posibles radiaciones, consejos de vuestro científico, datos del ordenador y el alcance del radar son las informaciones que ofrece este menú.



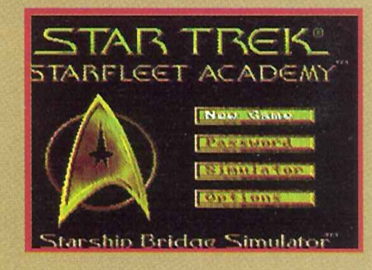
Desde aquí vais a controlar las comunicaciones espaciales y podéis repasar las órdenes recibidas para cada misión.





Gracias a este mapa estelar viajaréis a los puntos conflictivos de la misión. Aunque os desplacéis a la velocidad de la luz, el tiempo seguirá corriendo.

SUPER NINTENDO



SIMULADOR
INTERPLAY
Interplay

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: -
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos 85
El juego se desarrolla en el interior de una detallada cabina de control y las naves son poligonales.

Música 88
Los amantes de la serie las reconocerán. Reflejan perfectamente el ambiente heróico-espacial del juego.

Sonido FX 85
No son muchos ni muy variados, pero encajan a la perfección con la acción realizada y su resultado.

Jugabilidad 88
Es fácil hacerse con el control de las naves, y resultará muy divertido para los amantes del género.

Adicción 89
Dependerá de vuestro aprecio por la serie y de lo que os guste la mezcla entre aventura y simulador.

Total 87
Un cartucho que puede atraparos, ya que además de salirse de la tónica general, incluye situaciones muy propias de la serie.

Lo Mejor

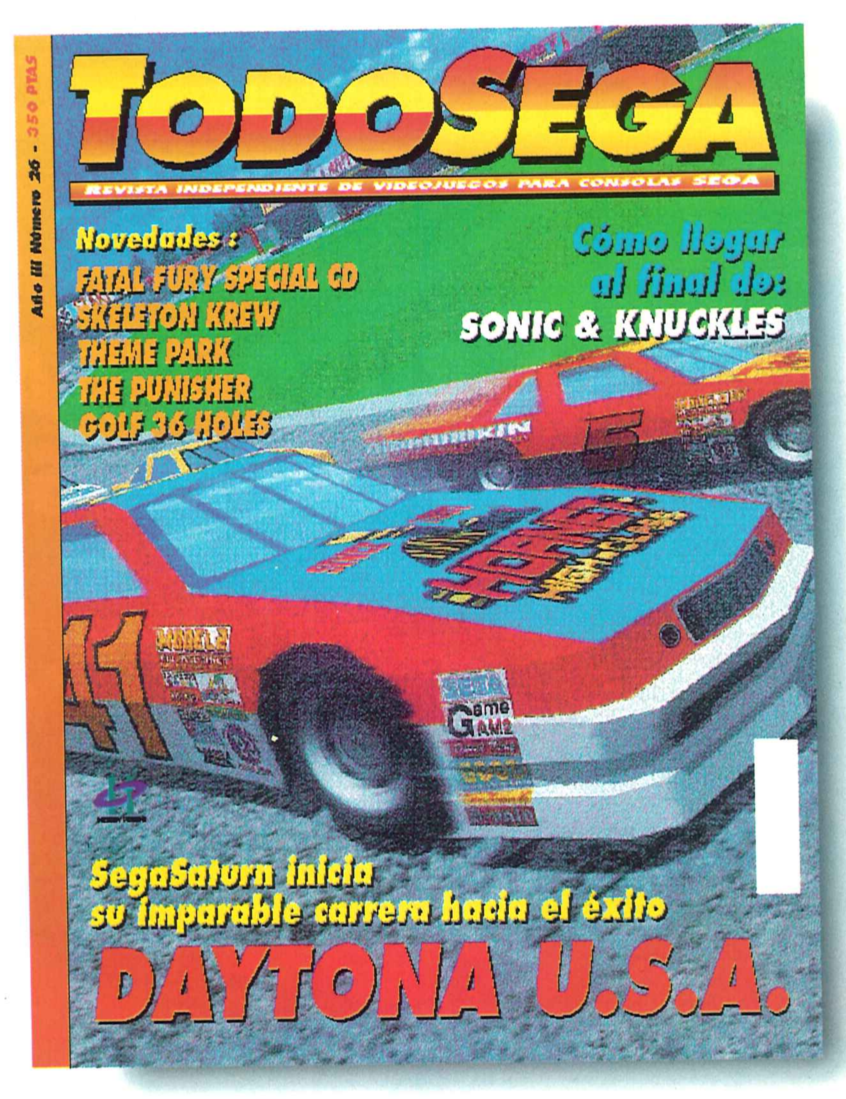
- Verte envuelto en dilemas similares a los que vivió el Capitán Kirk.
- Mantiene un desarrollo muy interesante en todo momento.

Lo Peor

- El inglés impone una barrera muy importante a la hora de comprender bien todas los detalles de cada misión.

¡Como siempre, los primeros!





Sí, somos los primeros en ofrecerte la información más completa sobre «Daytona U.S.A.» para Saturn, el juego de coches más alucinante nunca antes visto en consola. Pero también nos situamos por delante en aspectos como en contarte todo lo que ocurrió en la presentación oficial de Saturn en Europa, en ofrecerte los comentamos sobre los juegos más alucinantes del momento, en adelantarte la previews más atómicas, en conseguirte los trucos más prácticos...
Ahora eres tú quien debe ser el primero... en correr al kiosco a hacerte con un ejemplar de **TodoSega**



Elige lo Mejor

Elige TodoSega

LO MÁS NUEVO

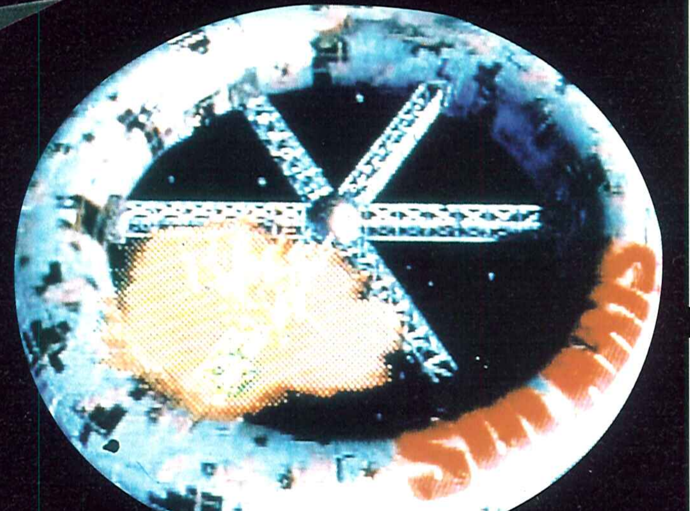
PHILIPS CD-i

CHAOS CONTROL

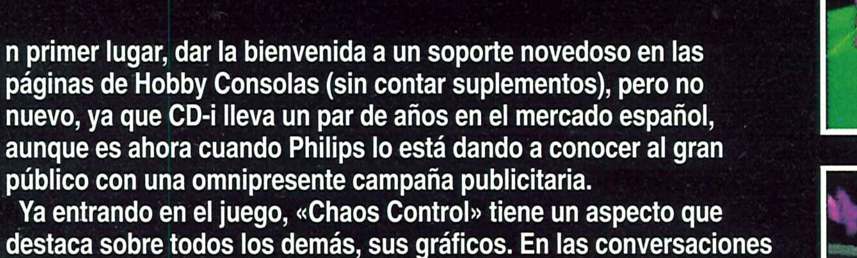
LA BÚSQUEDA DEL COSMOS







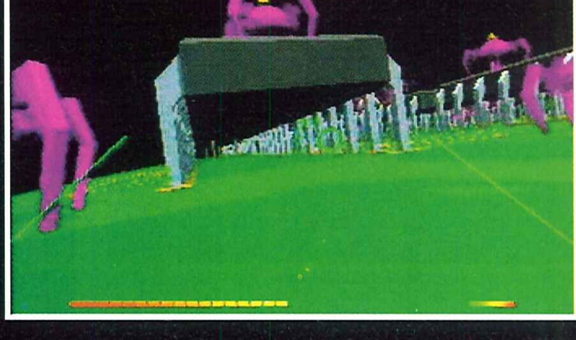




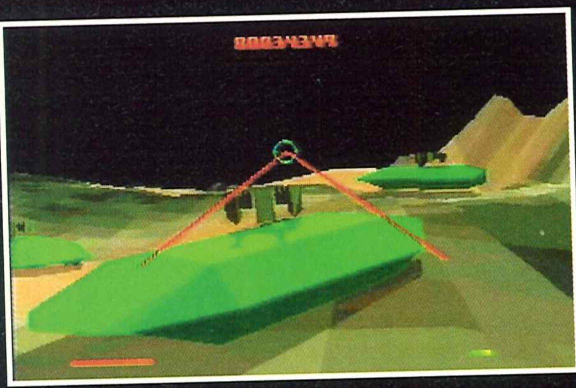
En primer lugar, dar la bienvenida a un soporte novedoso en las páginas de Hobby Consolas (sin contar suplementos), pero no nuevo, ya que CD-i lleva un par de años en el mercado español, aunque es ahora cuando Philips lo está dando a conocer al gran público con una omnipresente campaña publicitaria.

Ya entrando en el juego, «Chaos Control» tiene un aspecto que destaca sobre todos los demás, sus gráficos. En las conversaciones previas con los productores ejecutivos de la compañía holandesa en España, hacían especial hincapié en la calidad de software. Y tras ver dos de sus más recientes producciones (ésta que nos ocupa y «Burn:Cycle») se puede corroborar esta afirmación, aunque ciñéndose al aspecto gráfico y sonoro.

La acción os va a introducir en una ciencia ficción probabilística, en la que unos seres extraterrestres descubren la Tierra gracias a la sonda espacial Pioneer IO (una sonda existente en la realidad y precisamente con la finalidad de darnos a conocer a otras formas de vida del Universo) y se lanzan a su colonización. ➤







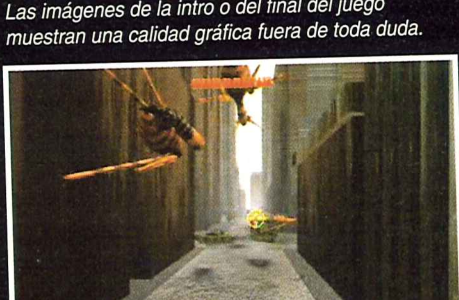


Las imágenes de la intro o del final del juego muestran una calidad gráfica fuera de toda duda.



El vuelo rasante de la nave en la fase de la ciudad ofrece todo un ejemplo de sensaciones virtuales.







Philips ha decidido por fin apostar fuerte por su formato CD-i, y «Chaos Control» puede significar el comienzo de su explosión. Al menos a nivel gráfico y sonoro.

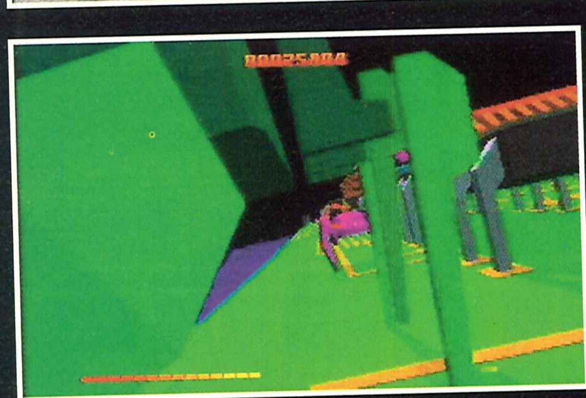




La originalidad en el planteamiento de las fases es manifiesta. Ésta se desarrolla en una placa de PC.



Uno de los grandes fallos del juego se debe al FMV, ya que siempre muestra la misma rutina. Por ello, las explosiones no desaparecen de la pantalla.

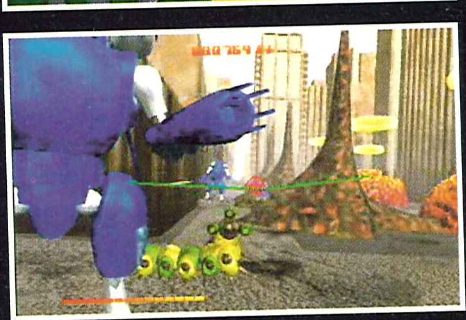






Aquí tenéis una de las fases con más originalidad, aunque no la mejor gráficamente, del programa.





«Chaos Control» ha dejado atrás las texturas poligonales que algunos compañeros habían convertido en la panacea. Hay gustos para todo.



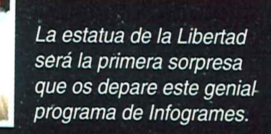




¿Quién maneja mi nave, quién?

En una primera impresión, sorprende la calidad gráfica alcanzada en este programa. Pero esta grata sensación se pierde un poco cuando empezamos a jugar con él. La nave protagonista tiene su propio recorrido -que es invariable-, por lo que nosotros sólo tenemos que apuntar a los enemigos que se nos presentan -y que siempre aparecerán en el mismo sitio- y dispararles. Así, las imágenes son siempre las mismas por más veces que juguemos, lo que puede llegar a restarle interés con el paso del tiempo. Estos son los inconvenientes de la técnica empleada, el FMV (Video de Movimiento Total), que en contrapartida ofrece un scroll tan suave que parece lavado con Perlón, y unas texturas de gran definición y sin los dichosos polígonos.

Boke



La estatua de la Libertad será la primera sorpresa que os depare este genial programa de Infogrames.





➤ De este modo, el jugador debe enfrentarse a un gran ejército de ingenios mecánicos y cibernéticos que dichos seres están desplegando por todo nuestro planeta.

Una futurista y espectacular ciudad de Nueva York es el primer escenario de la aventura, que continúa, gracias a una microminiaturización de vuestra nave, en el interior de un ordenador repleto de cuerpos extraños, hasta llegar a introduciros en un viaje alucinante (¿recordáis la película?) por el cuerpo de uno de estos seres. El paso de una zona a otra del juego, al igual que la introducción y las imágenes finales, presentan una calidad gráfica excepcional. Gracias a ella y a la imaginación que derrocha el planteamiento del programa os veréis totalmente envueltos en la acción, aunque ésta se limite a apuntar y disparar en unos itinerarios preestablecidos e invariables.

Jefes del caos

Al final de cada una de las fases os encontraréis con unos seres de tamaño considerable y gran calidad gráfica. Son los inevitables jefes fin de fase.







CD-i



MATAMARCIANOS
PHILIPS
Infogrames

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Infinitas

Gráficos — 94

Desde la introducción o la primera fase sobrevolando Manhattan, resultan espectaculares y originales.

Música — 85

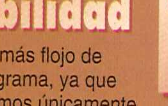
Se pierde inexorablemente entre el estallido de los impactos. Eso sí, cuando se oye, resulta interesante.

Sonido FX — 90

No los usa en demasía, pero ofrecen muy buena calidad. Destaca el sonido de las naves enemigas.

Jugabilidad — 75

El aspecto más flojo de todo el programa, ya que nos dedicamos únicamente a apuntar y disparar.



Adicción — 85



Pese a la floja jugabilidad, la excepcional calidad gráfica y la originalidad de la historia enganchan.

Total — 85



El CD-i necesitaba de juegos como éste para salir del letargo al que le tenían sumido sus propios creadores.

Lo Mejor

- La originalidad y calidad de los gráficos.

Lo Peor

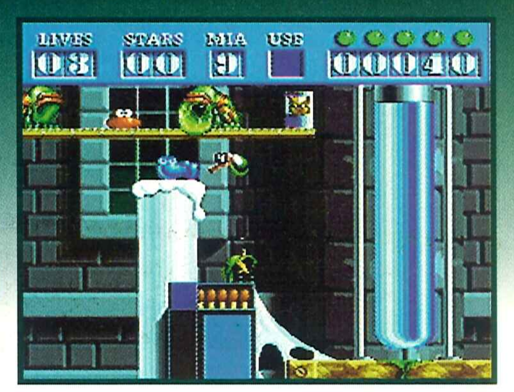
- Los inconvenientes del FMV (es decir, explosiones y enemigos que no desaparecen).
- La escasa jugabilidad.



LO MÁS NUEVO

OCEAN PRESENTA A SU ESCUADRÓN DE ÉLITE

PUTTY SQUAD



Tras veinte años de cruentas batallas, el país de los Puttys vio como las tropas del Brujo Scatterflash invadían su territorio. Demonios, vegetales en plan terminator y otras criaturas diabólicas acabaron con la apacible existencia de estos seres redonditos y moldeables. Por suerte, unas fotografías de la situación del país llegaron a manos de la O.N.U., que decidió enviar a sus Fuerzas de Paz para que rescataran a todos los Puttys desaparecidos en acción. Pero la operación ha salido rana, porque el comandante al mando de los GI Pups, Napalm el Gato, ha enloquecido y se ha autoproclamado dios de las ranas moteadas que habitan el país.

Así las cosas, la única solución posible consiste en enviar al Putty Squad, un pelotón de élite compuesto sólo por dos elementos: Super Putty y su antiguo enemigo Dweezil, el Gato de Jengibre. Ambos están dispuestos a lanzarse en paracaídas sobre cada zona de combate, con el fin de liberar a todos los Puttys y de plantar cara a los aliados del brujo y a los peligrosísimos seguidores de Napalm.

Super Putty es el protagonista casi absoluto del juego, y por tanto el personaje que debéis controlar. Con su aspecto de gominola redonda con ojos, este personaje es capaz de moldearse para adaptarse a cada situación. De este modo, Super Putty puede saltar, alargarse, rebotar, fundirse o serpentear, además de dar puñetazos, absorber 12 objetos que le facilitarán su misión y, encima, recoger estrellas que sirven para potenciar sus cualidades. Y cuando quiera recibir la ayuda de Dweezil, bastará con que ponga ante sus bigotes una exquisita comida de gato.

Un total de 54 niveles, que podéis recorrer en solitario o junto a un amigo, y una misión con un objetivo secreto os están aguardando. Así que sed valientes y no perdáis la oportunidad de formar parte de este original escuadrón.

NINTENDO
SUPER NINTENDO













Los puttys rojos son vuestro objetivo. Debéis liberar a todos los que han caído en manos enemigas. ¡Y no son pocos!

Jugar a pares



Un amigo y otro pad es todo lo que necesitáis para acceder a esta opción de juego a pantalla partida. Cuatro manos hacen más que dos.







Las porciones de queso os trasladan rápida y eficazmente a otra sección del mismo nivel para que sigáis investigando.

El armamento que necesita todo agente

Con el ítem correspondiente, Super Putty puede **dejar caer bombas** y lanzárselas a sus adversarios.

El **antifaz** permite a nuestro protagonista pasar desapercibido al cruzar las tropas enemigas.

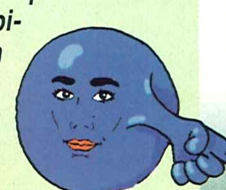
El **escudo** protege a Super Putty, evitando que los contrarios le dañen. ¡Y hay muchos más ítems!



Si Super Putty golpea a Napalm desde atrás, obtendrá una serie de ítems que le resultarán de gran ayuda.

Absolutamente redondo

Un personaje redondo para un cartucho redondo. Y es que a Ocean le ha salido un juego de lo más entretenido, compuesto de 8 plataformeros megas que se combinan con un poco de estrategia. Sin duda, es el protagonista quien se lleva la palma de este cartucho. Un Super Putty que resulta gracioso, versátil y altamente manejable.



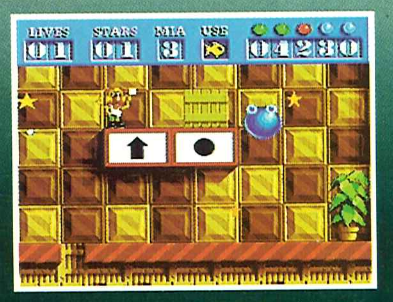
Cruela de Vil



Super Putty acude a las misiones a los mandos de una sencilla avioneta, surcando el cielo de este colorista país.



A base de recoger estrellas, Super Putty obtiene poderes especiales. El mínimo para poder usarlos es de 20 estrellas.



Una de las muchas habilidades del protagonista consiste en hincharse como un globo y ascender hasta lugares altos.

SUPER NINTENDO

PLATAFORMAS
OCEAN
System 3
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 54 niveles
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 12

Gráficos — 87

Sprites excelentemente animados, scroll suavísimo y coloristas escenarios que os alegrarán la vista.

Música — 84

Las melodías siguen la línea divertida y dicharachera que predomina en todo el juego.

Sonido FX — 84

Digitalizaciones y todas la explosiones, disparos y saltitos que os podáis imaginar.

Jugabilidad — 89

Putty es la facilidad de manejo hecha personaje. Da gusto saltar, deslizarse o pegar puñetazos.

Adicción — 88

Cada misión está llena de niveles ocultos, hasta 54, y el personaje consigue todas nuestras simpatías.

Total — 86

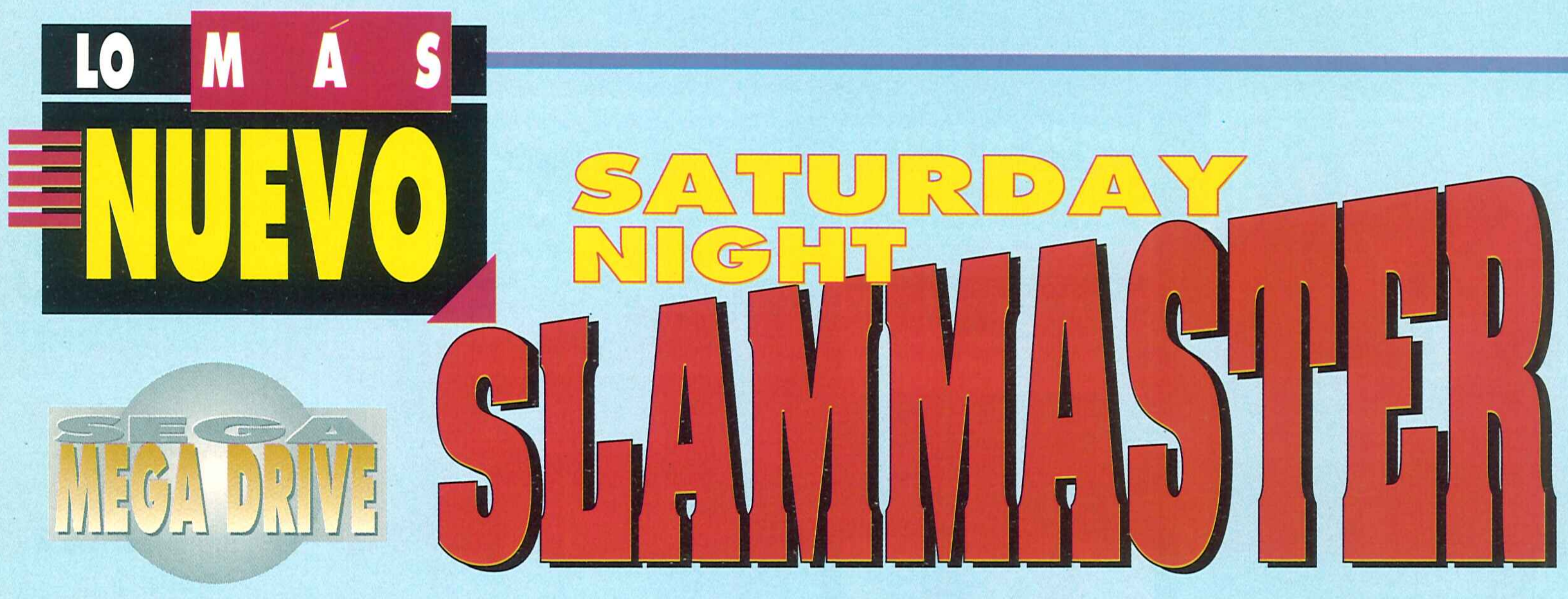
De vez en cuando un personaje consigue llenarnos por completo y sorprendernos gratamente. Y Putty es uno de ellos.

Lo Mejor

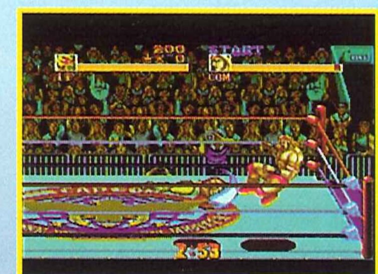
- El protagonista, es soberbio.
- La gran extensión del juego.

Lo Peor

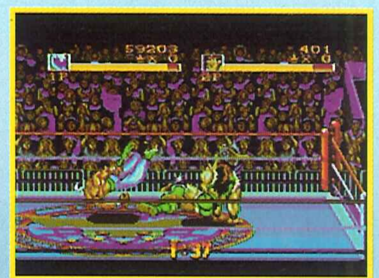
- Con dos jugadores simultáneos el juego pierde en visibilidad.











FIEBRE DEL SÁBADO NOCHE

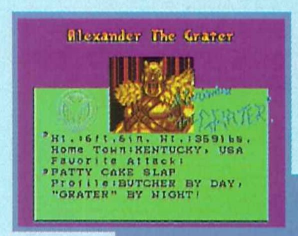
Los usuarios de Mega Drive que a la vez sean aficionados a la lucha americana ya pueden disfrutar de toda la espectacularidad de esta modalidad deportiva, mitad circo mitad combate cuerpo a cuerpo. «Saturday Night Slammasters» llega para cubrir este hueco con diez luchadores, algunos de ellos viejos conocidos de nuestras páginas como Mike Haggar y otros que guardan mucho parecido con los personajes más bestias de los últimos juegos de lucha aparecidos hasta el momento.

Tres son los modos de juego que vais a encontrar en el programa: "Single Match" o combate individual para un solo jugador, "Versus Match" para dos jugadores simultáneos, y "Death Mach" también para dos jugadores. En cada una de estas modalidades debéis ganar al resto de los luchadores si queréis ser campeones mundiales de wrestling. Tanto el "Versus" como "Single Match" se desarrollan en los rings habituales de boxeo, mientras que el "Death Mach" introduce algunas innovaciones que hacen los combates mucho más espectaculares.

Aparte de sus movimientos simples, cada luchador dispone de, al menos, dos golpes especiales. Además, en todos los escenarios pueden bajar del ring y continuar la pelea junto al público, así como utilizar los objetos que tengan a mano para golpear al contrario. De este modo, existen dos maneras de ganar un combate: inmovilizando al rival durante tres segundos o dejándolo tan machacado que se vea obligado a abandonar la disputa.

Para adecuar el programa a la pericia de cada jugador, «Saturday Night Slammaster» dispone de cinco niveles de dificultad y la posibilidad de luchar con un tiempo límite o sin condicionamiento temporal. Así que no tenéis excusas, si os gusta la lucha, diez "angelitos" os están esperando.









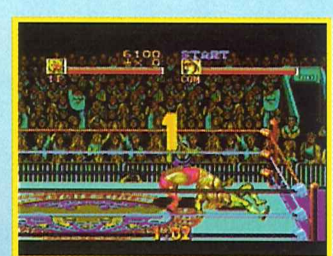














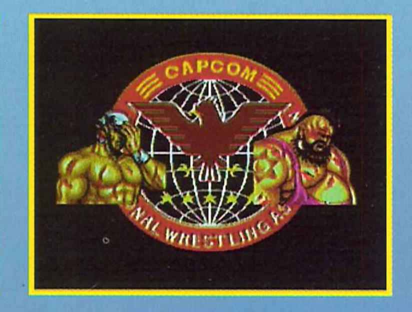


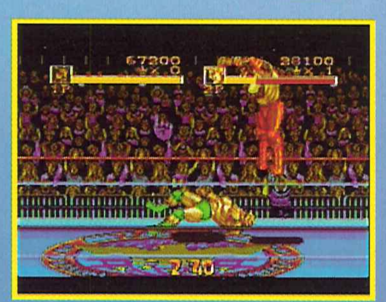
Uno de los golpes más espectaculares de «Saturday Night Slammasters» es el de "hipopótamo cebado con gases" Jumbo. Fijaos en la maniobra: tras hacer girar a su adversario, lo lanza cual martillo olímpico. Genial.

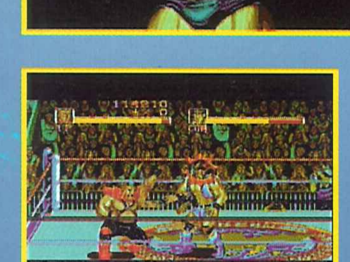
Escaso para 32 megas

***C**on este lanzamiento, Capcom ha logrado realizar el mejor juego de wrestling o lucha americana aparecido hasta el momento. Los combatientes son fáciles de manejar y presentan una excelente calidad gráfica, calidad que comparten con los diferentes rings. La pena es que siendo un juego de 32 megas, resulte bastante pobre el número de golpes especiales que cada uno de los luchadores puede realizar.*

Boke





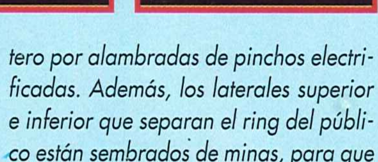




Una descarga de espectáculo







El modo de juego más espectacular que se ha incluido en la versión Mega Drive de este programa responde al sugerente nombre de "Death Mode". En él se han sustituido las cuerdas del cuadrilátero por alambradas de pinchos electrificadas. Además, los laterales superior e inferior que separan el ring del público están sembrados de minas, para que los combates sean de lo más explosivo.

MEGA DRIVE



LUCHA
SEGA
Capcom

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 10 luchadores
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: Infinitas
Megas: 32

Gráficos — 85
Todos los luchadores, así como los distintos rings, ofrecen colorido y una buena calidad gráfica.

Música — 86
Acorde con el tipo de juego. Temas potentes para unos combates de enorme intensidad.

Sonido FX — 84
Las digitalizaciones de golpes y el sonido ambiente de cada combate han sido cuidados especialmente.

Jugabilidad — 82
Los luchadores son muy fáciles de manejar, pues sólo se utilizan dos botones para los golpes especiales.

Adicción — 82
El típico juego que gustará a los aficionados a la lucha y, sobre todo, a los amantes del wrestling.

Total — 83
Un programa que sigue la línea de otros títulos aparecidos sobre el tema de la lucha americana, sin aportar novedad alguna.

Lo Mejor
- **La enorme facilidad de manejo de todos los luchadores.**

Lo Peor
- **Lo poco aprovechados que están los 32 megas.**







WIND JAMMERS









UNA DE PLATILLOS VOLANTES





La compañía SNK ha dejado de lado los juegos de lucha, para presentarnos un deporte ideado por Data East que consiste en lanzar una especie de mini platillo volante al terreno del adversario. La mayoría de vosotros ya lo habréis visto en salones recreativos, pero para los que aún no lo conozcáis, os diremos que su nombre es «Windjammers».

Este juego, capaz de enganchar a cualquiera, basa su éxito en una sencillez que no deja espacio más que para la diversión. Su mecánica es tan simple como cazar el disco que envíe el contrario, y devolvérselo tratando de ponerlo fuera de su alcance. Si lo hacéis bien, lograréis que "la pelota" entre en la portería que hay tras cada jugador, puntuando según la zona.

Cada partido tiene una duración de 90 segundos o bien finaliza cuando uno de los contendientes logre 25 puntos. Y para mayor sencillez, el juego sólo precisa dos botones: uno para devolver el disco con fuerza y otro para bombearlo. Vamos, que no hace falta ser un genio del pad para pasárselo en grande y lograr alguna que otra victoria.

El resto, sus buenos gráficos o su contundente sonido, no hace más que acompañar y decorar una jugabilidad tan alta que no necesita adornos. La única pega se puede encontrar a la hora de enfrentarse a la máquina, ya que el juego puede hacerse demasiado corto. Eso sí, siempre que haya amigos a los que retar, «Windjammers» se convertirá en una inagotable fuente de diversión.



NEO GEO



Sólo se pueden elegir seis personajes, por lo que jugar contra la máquina resulta bastante corto. Donde vais a disfrutar de verdad es en la opción de dos jugadores.

Otra de bonus



No se puede decir que las fases de bonus sean demasiado apasionantes, pero alargan el juego contra la máquina y le dotan de variedad. En la primera hay que capturar el disco con el perro, y en la segunda lograr el máximo de "strikes".



Los efectos de algunos golpes son tan demoledores que pueden meter en la portería al disco y al rival.



Antes de cada contienda se os mostrarán las zonas de la portería que proporcionan la máxima puntuación.

Un juego para compartir

***E**ste «Windjammers» alcanza sus más altas cotas de diversión cuando se comparte. Basta que dos jugadores se pongan delante de la consola para que las cualidades de diversión y adicción de este juego estallen con toda su fuerza. Y es que es tan sencillo que no requiere gran experiencia frente al pad ni miles de dedos dispuestos a apretar cientos de botones.*

Un juego así se destapa como futuro acaparador de la atención de cualquier jugón que tenga un amigo a mano. Eso sí, gráficamente no despliega todas las excelencias técnicas de la máquina CD, pero es que hasta esto es una ventaja cuando significa que existen pocas pausas para cargar, y las que hay son mínimas.

Teniente Ripley









Lanzamientos especiales





Todos los jugadores son capaces de realizar lanzamientos muy especiales cuando alcanzan un disco que se acerca bombeado. Algunos de los personajes basan la efectividad de su golpe en la fuerza y en la potencia; otros, por el contrario, fían todas sus posibilidades en increíbles maniobras de despiste.





NEO GEO CD



ARCADE
SNK
Data East

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 10 jugadores
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Infinitas

Gráficos — 86

No son tan espectaculares como a lo que nos tiene acostumbrados Neo Geo. Simplemente, cumplen.

Música — 89

Buenas melodías, con un ritmo rápido y la vitalidad adecuada para acompañar el desarrollo del juego.

Sonido FX — 89

Contundentes efectos que ilustran a la perfección la fuerza de estos poderosos lanzadores de disco.

Jugabilidad — 92

El control es sencillísimo, se aprende con facilidad y resulta muy divertido en su opción de dos jugadores.

Adicción — 91

En solitario puede hacerse corto y repetitivo, pero es ideal para demostrar a los amigos quién es el mejor.

Total — 89

Un cartucho apropiado para descansar de la lucha y sus sucedáneos. Divertidísimo jugando a dobles y bastante fácil de controlar.

Lo Mejor

- Jugar a dobles es un auténtico vicio.
- Es tan sencillo de manejar que cualquiera puede pasárselo en grande.

Lo Peor

- Demasiado corto a la hora de jugar contra la máquina.





EL ROL LLEGA A MEGA CD



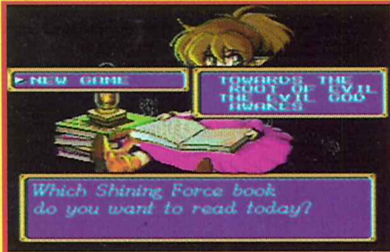


El paso de «Shining Force» a Mega CD ha supuesto algunos cambios importantes en su filosofía del juego. Si recordáis, «Shining Force II» era una aventura en la que un hilo argumental amplio os obligaba a viajar de un lado a otro de un enorme mapeado. En momentos cruciales, una banda de monstruos se cruzaba en vuestro camino y comenzaban esas luchas similares a los juegos de tablero, que precisaban de amplias dotes estratégicas y de una sabia combinación de personajes.

En el caso del Mega CD, el juego incluye dos aventuras distintas que pueden completarse en cualquier orden. En ambas hay textos y una historia que se va desarrollando, aunque sin la participación directa del jugador. Vuestra tarea se ceñirá a la compra de armas y pócimas, la posibilidad de potenciar a los guerreros y de incorporar nuevos héroes. De este modo, nos encontramos con que la parte aventurera de la historia pierde protagonismo, en favor de ingentes batallas contra todo tipo de criaturas. Eso sí, el estilo de combate, los gráficos y los personajes mantienen el mismo formato que en la versión para cartucho.

Otras novedades consisten en la opción de seleccionar determinados personajes para que sean manejados íntegramente por la máquina, y la posibilidad de salvar la partida en cualquier momento. De todos modos, ni los parecidos ni las diferencias restan a este compacto la cualidad más destacable de todos los «Shining Force»: una elevada capacidad de adicción.





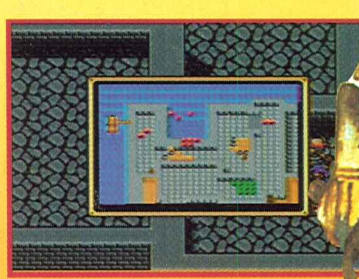
Este CD contiene dos aventuras diferentes que pueden ser jugadas en cualquier orden.



Los magos pueden desarrollar ataques que afecten a varios luchadores a la vez.



Este menú permite elegir la acción a realizar, como atacar, usar magias o utilizar otro ítem.



Una de las opciones muestra en pantalla un completo mapa de la zona de combate.







Sega ha tomado los elementos clásicos del rol y los ha introducido en su Mega CD para dar vida a «Shining Force CD».



Es importante desplegar vuestras fuerzas con inteligencia, para atacar siempre desde una situación ventajosa y evitar las encerronas.



En los campamentos se puede salvar la partida, resucitar o curar a nuestros guerreros y comprar nuevo armamento.



Es importante utilizar el arma adecuada para cada caso. Con este menú apreciaréis las ventajas de todas ellas.



¿Y la aventura?

Este compacto ha sabido captar muy bien el estilo, la estética y el desarrollo de los juegos de rol de tablero. Sin embargo, se ha olvidado de un aspecto tan importante como es la aventura. El hecho de que la búsqueda de lugares y personas se realice automáticamente, resta mucho atractivo a un juego que en MD atrapó a los roleros más enfervorecidos.

No deja de ser muy adictivo, atrapando en épicos combates donde la estrategia se convierte en fundamental, pero ha perdido la quizá más adictiva posibilidad de perderse en enormes mapeados y atascarse frente una situación difícil.

Teniente Ripley

MEGA CD



ROL
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas:1
Nº de fases: 2 aventuras
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Graba

Gráficos — 83
Sin estar a la altura del CD, bastan para desarrollar esta aventura. Eso sí, no hay demasiada variedad.

Música — 88
Una épica banda sonora similar a la del cartucho, pero con la calidad que sólo ofrece el compacto.

Sonido FX — 87
Hay más que en la versión Mega Drive, tienen mucha más calidad y se adecúan mejor a la situación.

Jugabilidad — 87
Es un estilo de juego muy peculiar que entusiasmará a los amantes de la estrategia y la inteligencia.

Adicción — 87
Si te dejas atrapar por su mecánica y comprendes su sentido de la estrategia, te será muy difícil dejarlo.

Total — 86
Un gran juego que pondrá a prueba tu inteligencia y tus dotes estratégicas. La falta del factor aventurero le resta encanto.

Lo Mejor
- Es bastante adictivo.
- Te permite salvar la partida en cualquier momento.

Lo Peor
- Que las aventuras sean cortas.
- Que se haya perdido el sabor aventurero característico del cartucho.





LA GUERRA TRIDIMENSIONAL






Corre el año 2062 y la compañía Dead Inc. ha conseguido el objetivo que perseguía su mórbido presidente Moribund Kadaver: la ciudad está controlada por monstruos mutantes. El departamento de defensa ha mandado a sus hombres mejor preparados a Monstro City, pero sólo uno ha regresado. Las tropas regulares no pueden hacer nada, salvo confiar toda su suerte al equipo de mercenarios conocido como Skeleton Krew.

La fuerza de ataque Skeleton Krew está formada por tres mercenarios de distinto poder y habilidad. Spine, nacido en Nueva York, combina la rapidez con la eficacia de su rayo de plasma; Joint, ruso de nacimiento, posee una fortaleza física limitada tan solo por la lentitud a la que le obligan su estatura y su peso; y Rib, un inglés estilizado, es capaz de escurrirse entre marañas de enemigos esquivando disparos y trampas. La combinación de sus aptitudes puede ser la única manera de eliminar a los monstruos de Moribund Kadaver. Y los tres cuentan con un arma común: la posibilidad de cambiar su lanzador de plasma normal por unas bombas de gran poder.

Los Skeleton Krew tienen que recorrer cuatro planetas redondeando un total de 6 fases. Su primera misión en la Tierra consiste en limpiar las tres plantas de Monstro City. Después, viajarán a la planta productora de Tritun en Marte y al vertedero de municiones de Venus, para terminar en el planeta Psykogénesis donde tienen que destruir la central de Dead. Y cada fase concluye con el enfrentamiento con uno de los monstruos guardianes de la compañía.

La única ventaja con la que cuentan es la de luchar dos de ellos a la vez, codo con codo. Claro, que a veces su osadía les ha empujado a enfrentarse sin ayuda a toda la hueste de monstruos que se pasean a sus anchas por los pasillos isométricos de Mostro City. Pero es que los mercenarios sólo conocen un principio: de nada sirve ser un cobarde ni tener piedad.

SEGA MEGA DRIVE





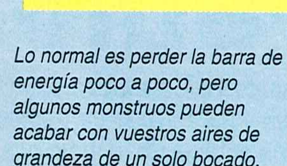


Debéis acostumbraros a esta situación. Estar rodeados de enemigos es lo más habitual en un juego que no deja un segundo de respiro.

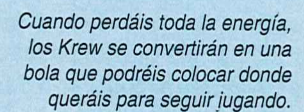


Monstruosos guardianes

Al final de cada fase encontraréis podeosos enemigos de cualquier forma y tamaño. Aunque parezca increíble, los que más problemas van a provocaros no son los más grandes, pues su tamaño les hace lentos y previsibles. Sin embargo, los "pequeños" se mueven con enorme rapidez y el poder de sus ataques es tanto o más eficaz que el de los monstruos mayores. El sistema es el de siempre: estudiar sus movimientos y buscar su punto débil.



Lo normal es perder la barra de energía poco a poco, pero algunos monstruos pueden acabar con vuestros aires de grandeza de un solo bocado.



Cuando perdáis toda la energía, los Krew se convertirán en una bola que podréis colocar donde queráis para seguir jugando.





El último asalto de Core

Core ha anunciado que éste es su último lanzamiento para Mega Drive, pues sus miras apuntan ya a los 32 y 64 bits. Y se han despedido de los 16 bits con un juego trepidante, que aprovecha las ilimitadas posibilidades de una perspectiva isométrica bien reflejada.

El control se hace complicado, ya que podemos andar hacia adelante disparando hacia atrás, pero para cambiar la dirección del disparo hay que soltar el botón y recolocarse. Los gráficos son detallados, los enemigos originales y la opción de dos jugadores lo hace mucho más divertido. En definitiva, un buen juego para amantes de la acción y el disparo fácil.

Teniente Ripley





MEGA DRIVE



ARCADE
SEGA
Core

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 2
Megas: 16

Gráficos — **86**
La buena realización de la perspectiva isométrica y los detalles de los escenarios son sus puntos fuertes.

Música — **85**
Una banda sonora perfecta para ambientar el caótico futuro en el que se desarrolla el juego.

Sonido FX — **82**
Todos los efectos son oportunos y variados, aunque a veces no se pueden oír dos a la vez.

Jugabilidad — **85**
Subsanados los problemas para acostumbrarse al control, encontraréis un juego muy divertido.

Adicción — **86**
Es muy adictivo gracias a la opción para dos jugadores. Su variedad atrae y la dificultad le hace durar.

Total — **85**
Es rápido, variado, y técnicamente correcto. Si os gustan los juegos de acción y habilidad, éste es el que estabais buscando.

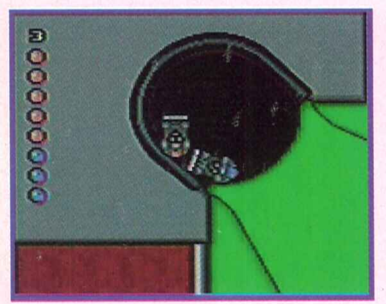
Lo Mejor
- La opción de dos jugadores simultáneos.
- La rapidez y el ritmo de la acción.

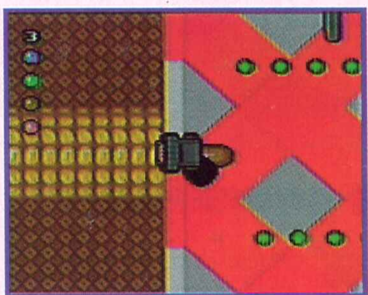
Lo Peor
- El control es un poco complicado y puede hacer desistir a los menos pacientes.



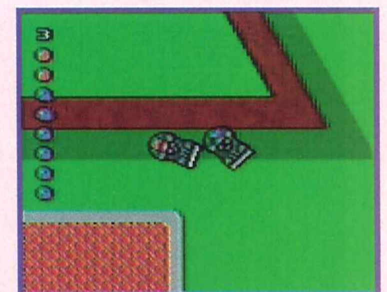


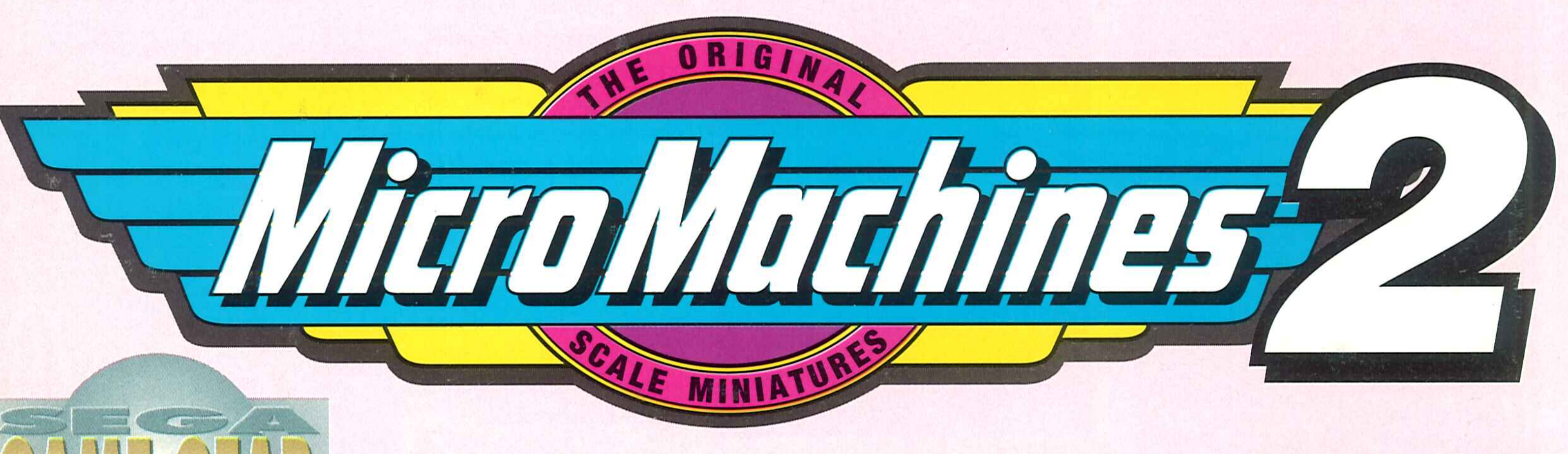
LOS MICROMACHINES ARRANCAN DE NUEVO











SEGA GAME GEAR

TURBO TOURNAMENT

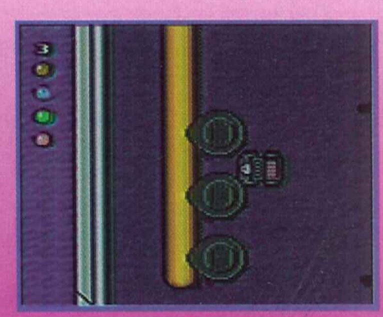
Vuelven unos viejos conocidos de todos los apasionados por la velocidad y los buenos cartuchos, los Micromachines. Estos pequeños coches de juguete pasaron a la inmortalidad gracias al ingenio de Codemasters, la compañía que les convirtió en protagonistas de un adictivo juego que ha triunfado en todos los soportes por los que ha pasado. Ahora, tras su éxito en los 16 bits, la segunda entrega ha llegado por fin a la portátil de Sega.

En «Micromachines 2. Turbo Tournament» os vais a encontrar con un total de 16 corredores dispuestos a ponerse en vuestras expertas manos, a lo largo y ancho de 19 circuitos diferentes. Unos circuitos, por cierto, muy similares en cuanto a texturas a los de la segunda entrega para Mega Drive.

Si con un jugador ya resulta un cartucho de lo más entretenido, probad a competir con un amigo mediante un Game Link o eligiendo la opción "2 on 1". Éste es sin duda uno de los grandes aciertos de Codemasters, ya que permite competir a dos jugadores al mismo tiempo en una sola Game Gear.

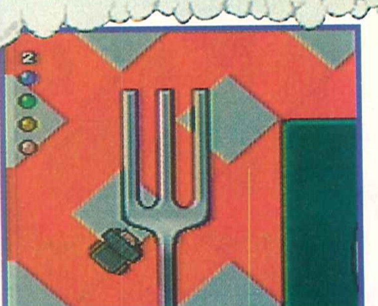
En fin, el dicho señalaba que si no son Micromachines, no son los auténticos. Pues bien, os aseguramos que éstos son los genuinos.



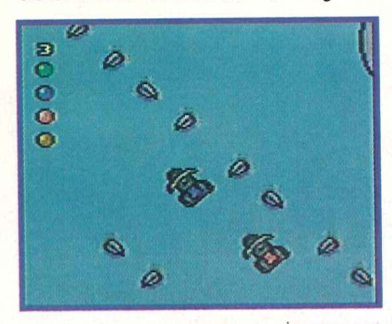


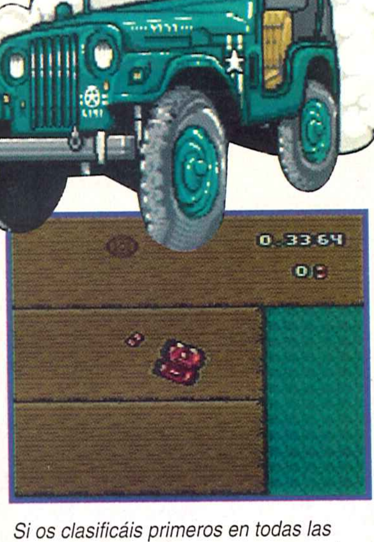


En el modo torneo sólo se clasifican los mejores, y para estar entre ellos hay que cruzar la línea de meta en 1º ó 2º lugar.



En la línea de anteriores versiones los circuitos están muy cuidados, con todo tipo de detalles si os salís del trazado.





Si os clasificáis primeros en todas las carreras en las que participéis, pasaréis automáticamente a esta fase de bonus.

Tres formas de competir... y de divertirse



SUPER LEAGUE: Recibiréis un número de puntos determinado según el puesto obtenido en cada prueba.



HEAD TO HEAD: Un uno contra uno en el que todo vale. Conseguid más bonus y llegad los primeros a la meta.



CHALLENGE: Cuatro coches en carrera, circuitos sorprendentes y toda la emoción de las competiciones.



Si lográis manteneros en cabeza de los competidores durante la primera vuelta, conseguiréis obtener un "Super Lap" y con él la clasificación automática.

El ingenio de Codemasters

Codemasters encontró un autentico filón con los Micromachines, y lo está sabiendo explotar al máximo. La segunda entrega para Game Gear continúa en esta misma línea de éxito, ya que es altamente jugable y eleva la adicción a niveles superlativos. Una advertencia: si os adentráis en los circuitos -excelentes, por cierto- de estos coches en miniatura, os costará mucho salir de ellos.

Cruela de Vil





GAME GEAR



DEPORTIVO
CODEMASTERS
Codemasters

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 4
Nº de fases: 19 circuitos
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 0
Megas: 4

Gráficos — 89

Perspectiva aérea para que conduzcáis por unos circuitos variados y excelentemente definidos.

Música — 88

Las melodías son divertidísimas y suponen el acompañamiento musical adecuado a cada circuito.

Sonido FX — 83

Los efectos se resumen en dos: acelerar y frenar. Son bastante sencillos, pero están muy bien logrados.

Jugabilidad — 92

Gran parte del éxito de los Micromachines radica en este apartado, que mantiene un nivel altísimo

Adicción — 93

A poco que os guste competir, todos los circuitos y opciones de juego harán que no podáis dejarlo.

Total — 91

Un gran juego que convierte a la pequeña Game Gear en la perfecta pista de carreras para este cartucho de Codemasters.

Lo Mejor

- Jugabilidad, buenas melodías, excelentes gráficos... lo tiene todo.
- Poder competir dos jugadores simultáneamente con una Game Gear.

Lo Peor

- Que no tenga ni una sola continuación, pero qué se le va a hacer.

SPEEDY GONZALES

RATONES EN APUROS





Fiel a sus orígenes como dibujo animado, Speedy Gonzales se vuelve a encontrar con la misión de rescatar a sus amigos ratoniles de las zarpas del gato Silvestre. Sin embargo, en esta ocasión el resultado de su aventura no depende de las plumillas de los guionistas, sino de la habilidad que vosotros seáis capaces de desarrollar a los mandos del pad de Master. ¿Qué tal andáis de plataformas? Esperamos que bien, porque en este colorido cartucho todo depende de lo bien que saltéis y de lo hábiles que seáis a la hora de controlar la vertiginosa velocidad de Speedy Gonzales.

Nuestro pequeño ratón sólo tiene dos armas con las que sacudirse de encima a la horda de enemigos que le esperan tras cada esquina. Puede saltar sobre casi cualquier criatura que se le ponga a tiro, y, además, se ha destapado como un consumado lanzador de sombreros mejicanos. Uno o dos sombrerazos suelen ser suficientes para acabar con cualquier bichejo, pero lo malo es que los sombreros se gastan y para rellenar el arsenal hay que buscar los items que se esconden a lo largo de cada fase.

Y hablando de fases, no os pongáis nerviosos si llegáis al final de una sin dar con la salida. Tened en cuenta que hasta que no rescatéis al ratón de cada nivel, no aparecerá el ansiado cartelito de "Salida". Y decimos "salida" porque los textos de este entretenido juego están traducidos al castellano.











Esta pantalla aparece siempre que encontréis la llave correspondiente. Lo único que hay que hacer aquí es esquivar a los enemigos y correr al rescate de vuestro atado compadre.





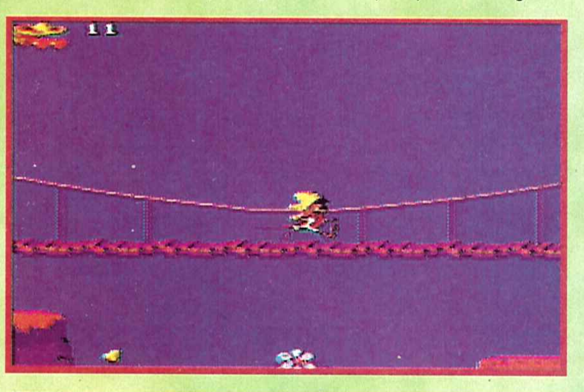


El simplismo de los gráficos recuerda a los cortos característicos del personaje. Los tonos suaves y brillantes de los escenarios refuerzan la sensación de estar frente a una de sus historias.

Speedy se destapa como el mejor corredor, saltador y lanzador de sombreros de la Master.



Aquí tenéis los items más importantes del juego. La llave os conduce hasta los ratones presos y el sombrero-proyectil. Además, encontraréis queso y corazones que aportan energía.



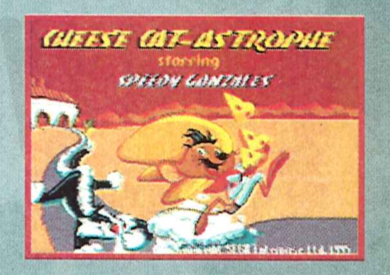
Simple, pero divertido

Este cartucho va a conseguir que los pequeños de la casa disfruten frente a su Master tanto como lo hacen frente a las aventuras televisivas de Speedy, pero con la ventaja añadida de ser ellos mismos los directores de orquesta.

El juego no es excesivamente complicado, ni en el apartado técnico ni a la hora de jugar. Eso sí, resulta ideal para pasar un rato entretenido, aunque no se le puede pedir ni que atrape demasiado tiempo ni que emocione al jugador. Simplemente divierte, que no es poco.

Teniente Ripley

MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 4

Gráficos — 82
La simpleza gráfica viene impuesta por el mismo personaje, aunque con un colorido alegre y brillante.

Música — 81
Son melodías ágiles como el personaje, no se hacen cansinas y, encima, suenan mejor de lo habitual.

Sonido FX — 77
Los efectos sonoros son bastante escasos y carecen de contundencia, aunque tampoco necesita más.

Jugabilidad — 83
Speedy se maneja con facilidad y soltura en un juego sin complicaciones, que consigue entretener.

Adicción — 79
El sistema es prácticamente igual en todas las fases, lo que puede cansar al jugador.

Total — 81
Un juego para los pequeños y los menos exigentes. Sabe divertir sin complicaciones, pero también puede cansar.

Lo Mejor
- Es rápido, dinámico y entretenido.
- Speedy está bien animado.
- Los gráficos rebosan colorido.

Lo Peor
- Puede hacerse monótono y, por tanto, ir perdiendo interés.
- Hay muy pocos enemigos.



SUPER NINTENDO

MR.TUFF





EL ROBOT BOXEADOR

Los terrícolas han encontrado otro planeta habitable y se han ido de la Tierra, dejando a los robots solos, fanés y descagallados. Éstos, tras celebrar la marcha de los humanos, deciden crear nuevos organismos de gobierno, hasta que los robots militares logran apoderarse del planeta. Por suerte, ahí está Mr. Tuff para devolver el mando a los buenos.

Este prototipo está especialmente diseñado para demoliciones, ya que sus puños son capaces de derribar las barreras que los militares han construido para entorpecer el paso. Como ayuda complementaria, Mr. Tuff irá encontrando diferentes armas que acoplar a sus puños, y vehículos como una máquina con bola de acero o una genial tabla de aerosurf. Y no le van a venir nada mal, ya que debe superar los diferentes subniveles que componen cada fase, y enfrentarse a un temible jefe militar.



Este simpático robot puede utilizar un sinfín de utensilios de todo tipo en sus correrías.













SUPER NINTENDO



Originalidad ante todo es lo que nos ofrece «Mr. Tuff» con su particular concepción de los juegos de plataformas. Una originalidad basada en la variedad de elementos -tanto utensilios como vehículos- que este personaje muestra en todas y cada una de las fases de que consta este programa, desde lanzallamas de gran efectividad hasta una sorprendente tabla de surf que le sirve para atravesar una complicada fase.

Como buen juego, cumple la función de entretener y sorprendernos de mil maneras distintas. Y todo ello con unos gráficos dentro de lo aceptable.

Total 85

PLATAFORMAS • NINTENDO • Ocean Nº jugadores: 1 ó 2 • Vidas: 3 • Nº de fases: 6 • Niveles de Dificultad: 1 • Continuaciones: Passwords: • Megas: 12

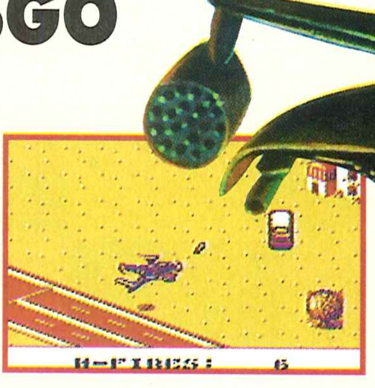
JUNGLE STRIKE

MISIÓN DE ALTO RIESGO

NINTENDO GAME BOY

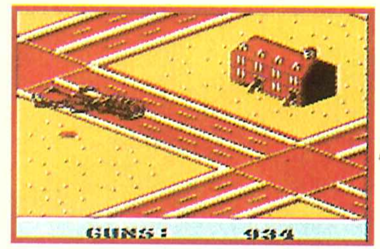






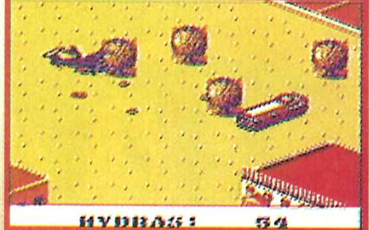
Se ha hecho de rogar, pero al fin está con todos vosotros. Y es que después de varios aplazamientos, ya podéis encontrar en el mercado la conversión para la portátil de Nintendo del famoso programa «Jungle Strike».

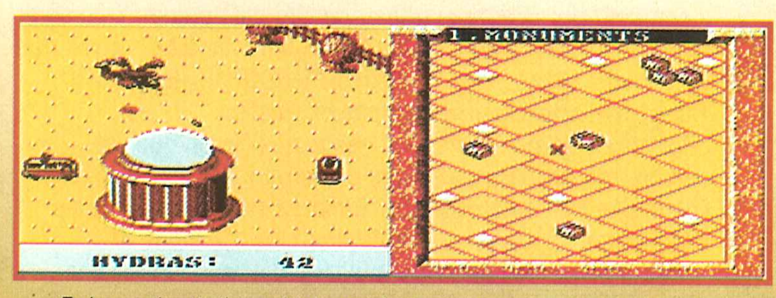
La mecánica de juego debe ser más que conocida por la mayoría de vosotros. Todo consiste en cumplir nueve misiones encomendadas por el alto mando militar de los Estados Unidos -y que empiezan en la capital federal del imperio-, a los mandos de un completo helicóptero dotado de diferentes tipos de armas de variada efectividad. Como en toda misión castrense que se precie de serlo, contaréis también con un completo despliegue logístico de apoyo a las misiones, compuesto de fuel, repuesto de armamento y reparación de daños del helicóptero.











En juegos de este tipo es fundamental un completo mapa de la zona donde se desarrolla, para poder controlar todos los objetivos necesarios de la misión.









Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción
85	80	75	75	70

Un juego que se supone sirve para entretener y en el mejor de los casos educar, se ha convertido en un panfleto propagandístico de la filosofía militar imperante en los Estados Unidos, que pretenden inculcar en el resto del mundo a través del cine o la televisión. Para fans de Oliver North y compañía será un juegazo, para el resto es una vergüenza. En cuanto al juego en concreto, hay que destacar el buen nivel de los gráficos, ya que se ha conseguido representar todo un completo ejército con tanques, camiones e incluso soldaditos. Un buen juego, si no fuera por lo que huele a propaganda militar.

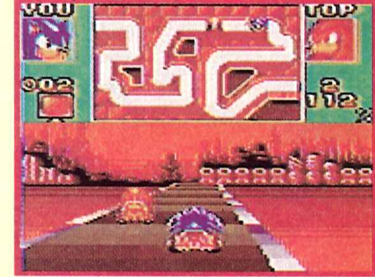
Total 75

ACCIÓN • NINTENDO • Ocean • Nº jugadores: 1 • Vidas: 3 • Nº de fases: 9 • Niveles de Dificultad: 1 • Continuaciones: Passwords • Megas: 4

LO MÁS NUEVO

SONIC DRIFT RACING

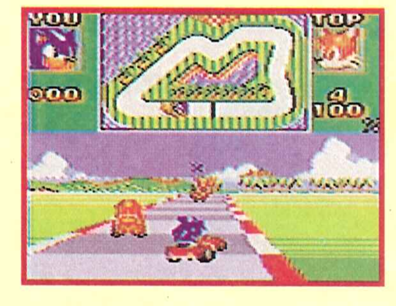


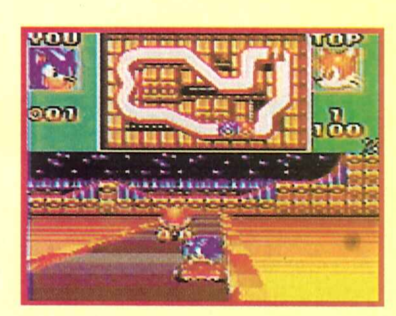












SONIC SE SACA EL CARNÉ DE CONDUCIR



Parece que el erizo azul al fin se ha dado cuenta de que no sólo corriendo se puede disfrutar de la velocidad. El caso es que ha pasado por el auto escuela y ya es el orgulloso poseedor de un flamate utilitario con el que deambular por este «Sonic Drift 2» (recordad que la primera parte no vio la luz en nuestro país).

Para que Sonic dé caña a su coche, los chicos de Sega han decidido cambiar el familiar paisaje plataformero por una serie de circuitos, en los cuales cuatro corredores van a competir por ocupar el primer puesto del podium. Y no sólo tenéis a vuestra disposición a Sonic, sino también a otros seis personajes (Amy, Fang, Knuckles, Metal Sonic, Eggman y Tails), para que elijáis el que más os guste.

Por supuesto no faltarán los habituales items, que se encuentran desperdigados por el circuito, por lo que debéis calcular la ruta para cogerlos. También están presentes las esmeraldas de turno, que determinan los tres tipos de circuitos por los que deambularán vuestros personajes.

Y la última sorpresa: si tenéis un Gear to Gear, podéis competir con otro amigo, portátiles en mano.

MEGA DRIVE



Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción
90	82	70	91	90

Sonic parece dispuesto a colgar las zapatillas. Suponemos que sólo será momentáneamente, pero lo cierto es que se agradece que la mascota de Sega ofrezca algo diferente a las plataformas, como ya sucediera con «Sonic Spinball». Ahora se ha decantado por las carreras de coches, y lo cierto es que el erizo azul nos demuestra se le da muy bien conducir en la portátil. Claro que para ello cuenta con un amplio repertorio de circuitos y con unos contrincantes que ponen el listón bastante alto. Aunque si ganáramos todas las carreras a la primera, el juego no tendría ninguna gracia...

Total 90

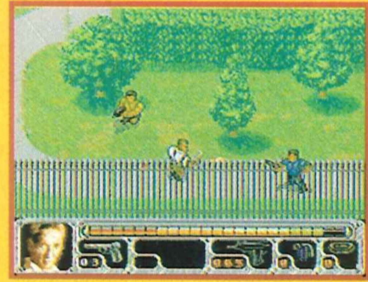
DEPORTIVO • SEGA • Sega   Nº jugadores: 1 ó 2 con "Gear to Gear" • Vidas: 1 • Nº de fases: 18 circuitos • Niveles de Dificultad: 2 • Continuaciones: 0 • Megas: 4

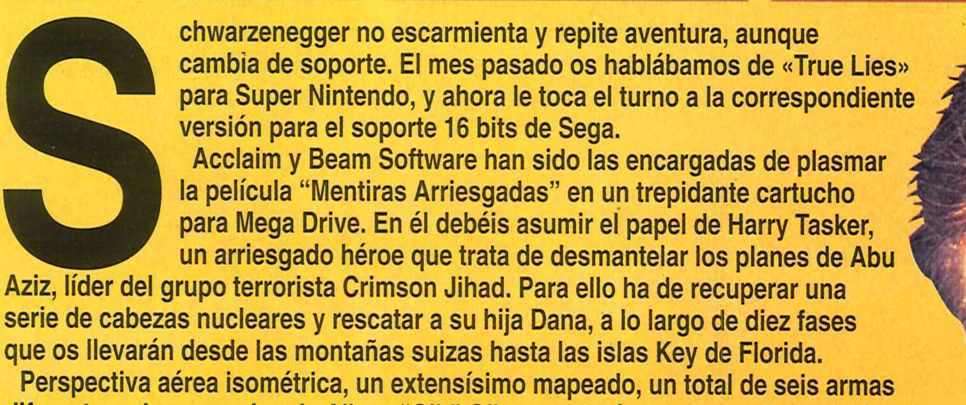
ARNIE TAMBIÉN SE ARRIESGA EN MEGA DRIVE

TRUE LIES







Schwarzenegger no escarmienta y repite aventura, aunque cambia de soporte. El mes pasado os hablábamos de «True Lies» para Super Nintendo, y ahora le toca el turno a la correspondiente versión para el soporte 16 bits de Sega.

Acclaim y Beam Software han sido las encargadas de plasmar la película "Mentiras Arriesgadas" en un trepidante cartucho para Mega Drive. En él debéis asumir el papel de Harry Tasker, un arriesgado héroe que trata de desmantelar los planes de Abu Aziz, líder del grupo terrorista Crimson Jihad. Para ello ha de recuperar una serie de cabezas nucleares y rescatar a su hija Dana, a lo largo de diez fases que os llevarán desde las montañas suizas hasta las islas Key de Florida.

Perspectiva aérea isométrica, un extensísimo mapeado, un total de seis armas diferentes y los consejos de Albert "Gib" Gibson estarán a vuestra disposición, si es que queréis que Harry salga tan triunfante como en el film.

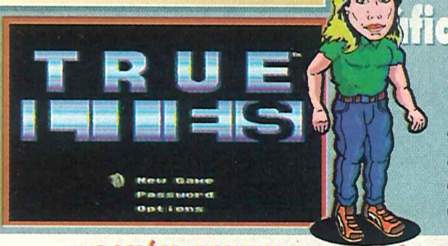


Cuando terminéis una fase o misión, aparecerá antes de pasar a la siguiente una escena digitalizada de la película "Mentiras Arriesgadas".



Aunque tomaréis parte en una auténtica campaña campal, no todo serán adversarios, así que tened mucho cuidado con no disparar a los civiles.

MEGA DRIVE



áficos 86 · Música 81 · Sonido FX 83 · Jugabilidad 88 · Adicción 85

La nueva aparición de Schwarzenegger en Mega Drive es una aventura entretenida y extensa, que destaca por el generoso número de misiones y su acción sin freno. Aunque se echa de menos un mapa o referencia similar en alguna de las fases, lo cierto es que el juego resulta divertido y consigue su propósito: entretenernos a tope.
Las acciones del protagonista se ven perfectamente acompañadas por las melodías y por una gama de disparos que dejan en pañales a las tracas de Valencia. Por supuesto, los fanáticos de Arnie serán los que más disfruten con este nuevo cartucho.

Total 84

ACCIÓN • ACCLAIM • Beam Software Nº jugadores: 1 • Vidas: 3 • Nº de fases: 10 • Niveles de Dificultad: 2 • Continuaciones: Passwords: • Megas: 16



PEDRO PICAPIEDRA APORREA LOS 16 BITS DE NINTENDO





THE FLINTSTONES

Con bastante retraso respecto al estreno de la película en nuestro país, y coincidiendo con su salida en vídeo, llega a los 16 bits de Nintendo la versión de «The Flintstones». Con John Goodman en el papel de Pedro Picapiedra, el argumento del juego os invita a recordar el film en el que está basado. De este modo Pedro tiene que recorrer cinco fases con tres niveles cada una, para rescatar a Peebles y Bam-Bam, ayudar a su compañero del alma Pablo Mármol y enfrentarse al malhumorado Risco Vandercueva.

El desarrollo del juego es esencialmente de plataformas, y con ellas atravesaréis esa Prehistoria "made in Hanna-Barbera" que tan bien plasmó Spielberg en la pantalla grande. La cantera, la jungla, una zona volcánica y el interior de una sofisticada maquinaria son los escenarios por los que Pedro debe desenvolverse, y por supuesto no falta una fase localizada en Bedrock, el pueblo natal de protagonista. Pero cuando Pedro atraviese Bedrock, no lo hará saltando ni correteando. Estará al volante de su flamante troncomóvil, con el que tendrá que evitar que Peebles y Bam-Bam caigan al suelo.

En lo que respecta a las fases restantes, las armas de Pedro consisten en un potente garrote, piedras que puede arrojar para espabilar a bichitos que se convertirán en plataformas, y de su inseparable y eficaz boliche.







SUPER NINTENDO

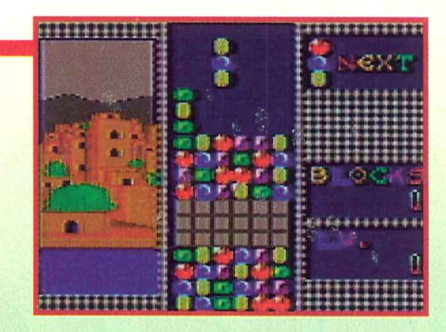
Gráficos **89** Música **88** Sonido FX **84** Jugabilidad **71** Adicción **74**

La aparición de Pedro Picapiedra en Super Nintendo no puede ser calificada de brillante. Con unos gráficos notables y unos aspectos sonoros realmente bien conseguidos, el cartucho pierde donde menos falta hace, en su jugabilidad. Y es que Pedro no es un personaje dócil y sencillo de controlar, a pesar de que cuenta con un repertorio de acciones bastante aceptable. Por ello, y teniendo en cuenta toda la mitomanía que rodea a los personajes creados por Hanna-Barbera, este cartucho sabe a poco. Eso sí, al menos no es de los que se acaban en un suspiro.

Total **78**

PLATAFORMAS • OCEAN • Games Design Nº jugadores: 1 ó 2 • Vidas: 3 • Nº de fases: 5 • Niveles de Dificultad: 0 • Continuaciones: Passwords • Megas: 16

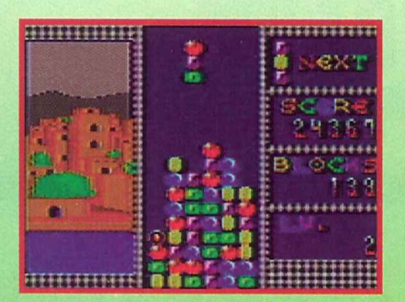
SUPER COLUMNS

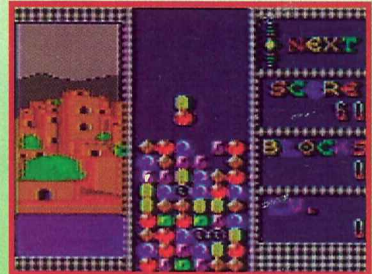


PARA VOLVERSE LOCO

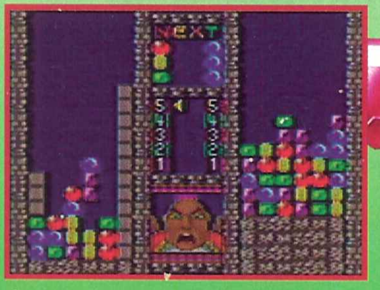


Si jugáis contra la máquina, éstos son los rivales a los que os enfrentaréis. Atentos, que son más habiles de lo que parece.









Si elimináis dos o más grupos de piezas a la vez, conseguiréis que al rival se le pongan las cosas muy negras.

SEGA GAME GEAR

Columns» no es un juego desconocido para los usuarios de Sega. Este clásico del puzzle ha dado ya muchas vueltas por diversos formatos, pero por si acaso vamos a recordar su mecánica del juego. Lo "único" que hay que hacer es juntar, ya sea en vertical, horizontal o diagonal, tres piezas del mismo color, mientras evitáis que la pantalla se llene por completo. Las fichas se componen de tres colores que pueden ser cambiados de orden, o bien, y aquí viene la primera novedad, ser rotadas para colocarlas en horizontal o en vertical. Dicho esto, pasemos a ver las diferentes modalidades. Primero os encontraréis con el tradicional modo de juego, en el que tendréis que desembarazaros de todas las piezas que caigan del cielo sin más preocupación que la de evitar que se acumulen demasiado arriba. En la segunda modalidad se os ofrece la opción de enfrentaros a los rivales que plantee el cartucho, sabiendo que todos vuestros aciertos harán tambalear la confianza (y las posibilidades) del enemigo.

Por último, la novedad principal aparece en una tercera modalidad que os obligará a resolver intrincados puzzles si queréis pasar de nivel. La base de estos puzzles es conseguir hacer línea con unas fichas parpadeantes que aparecen bien protegidas por otras normales. Es difícil, pero con paciencia...



GAME GEAR

ficos **75** Música **78** Sonido FX **78** Jugabilidad **89** Adicción **91**

Resucitar un clásico como «Columns» y volverle a dar actualidad es una idea soberbia, sobre todo cuando el juego resulta aun más interesante, divertido y adictivo que la primera parte. Las novedades que aporta «Super Columns» se resumen en tratar de poner al alcance del jugador nuevas posibilidades para explotar la sencilla y a la vez atractiva mecánica de un juego de puzzle. Así, a los viejos jugadores de «Columns» les resultará algo complicado hacerse con el nuevo sistema de juego, pero seguro que ni ellos ni los principiantes podrán escapar de su poderosa adicción.

Total 89

PUZZLE • SEGA • Sega Nº jugadores: 1 ó 2 • Vidas: 1 • Nº de fases: 3 • Niveles de Dificultad: 4 • Continuaciones: Variable • Megas: 4

SEGASATURN COMIENZA A TOCAR EL CIELO

El futuro de una máquina lo marcan sus juegos, y SegaSaturn no quiere esperar más tiempo para demostrar a todo el mundo que sus posibilidades son casi infinitas. Desde Japón, Sega nos acaba de obsequiar con dos títulos asombrosos, casi increíbles, que pueden dar una idea del soporte que tenemos entre manos.

Las revoluciones en las nuevas máquinas están llegando por los caminos esperados: **los simuladores de coches y los juegos de lucha.** Pero pocos preveíamos que, al menos tan pronto, alguien nos sorprendiera con un género tan estancado como el **shoot'em up** (matamarcianos en cristiano). Sin embargo, así ha sido. **Sega** se ha destapado con un juego sensacional, con todos los ingredientes para corroborar que las nuevas máquinas son capaces de acoger programas impensables en los 16 bit. Y no es un torneo ni una competición de coches, **se trata de una aventura alienígena de acción y disparos.**

«**Panzer Dragon**» podría servir como ejemplo de lo que todos vosotros (y yo también, claro) esperáis de las nuevas máquinas. En primer lugar, porque contiene la "intro" más impresionante de la historia. **Más de cinco minutos de imágenes renderizadas en perfecto tiempo real, acompañadas de una banda sonora de lujo,** que además cuentan una interesantísima historia que nos sitúa en el comienzo del juego. De verdad que sólo verla ya merece la pena.

Y llegamos al juego. **Los protagonistas son un jovencito y su montura, una especie de dragón de guerra,** que deben enfrentarse a todo tipo de criaturas que habitan un lejano planeta. Las primeras imágenes son para quedarse deslumbrado: jamás se ha visto en un juego de estas características **tal calidad en os gráficos,** y unos movimientos (sobre todo de los protagonistas) tan reales.

La mayor parte del juego -escenarios, enemigos y protagonistas- **está realizada a base de polígonos sobre los que se han aplicado todo tipo de texturas,** con el resultado tan

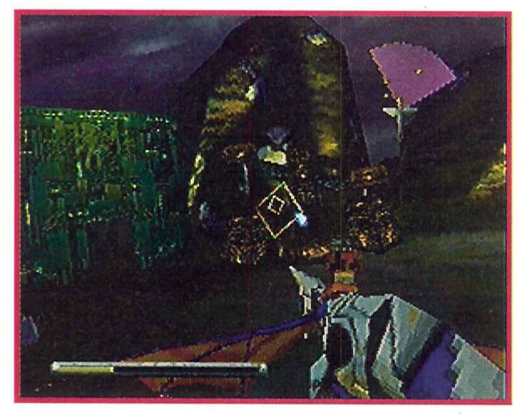
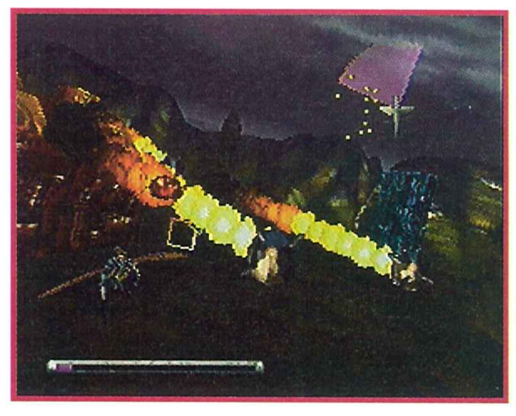
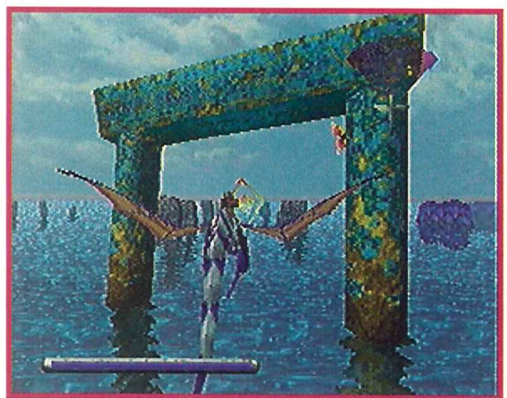
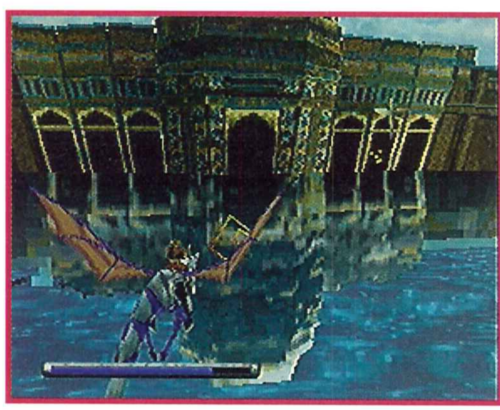




Panzer Dragon







Uno de los aspectos más destacables del juego es la variedad de escenarios y enemigos a lo largo de las siete fases que deben recorrer el dragón y su jinete.



La barra de energía situada en la parte inferior de la pantalla indica lo que le queda de vida al dragón. No hay forma de recargarla en una misma partida.

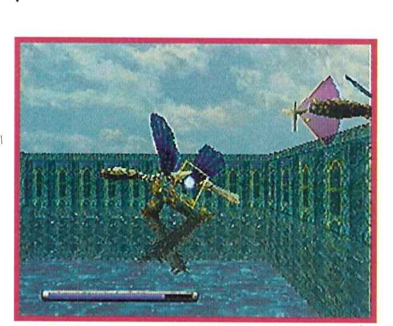


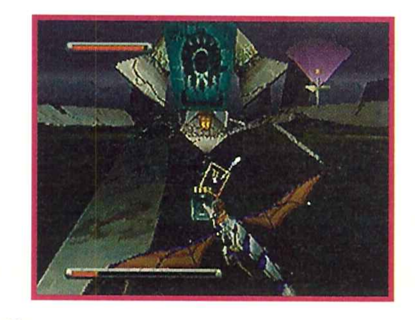
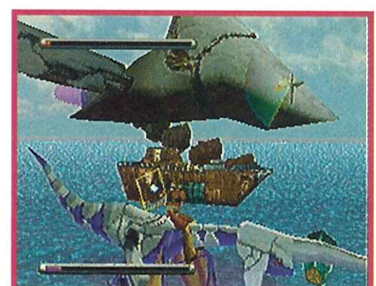
Los movimientos del dragón son casi perfectos, simulando el vuelo con suavidad.

impresionante que veis en las imágenes. El hecho de utilizar polígonos tiene en este juego las ventajas que ya hemos visto en programas como «Ridge Racer», «Virtua Fighter» o «Toh Shin Den»: **un movimiento suave, casi perfecto, y un extraordinario efecto 3-D.** Lo del movimiento tiene su mayor exponente en algunos enemigos (sobre todo los más grandes) y, sin duda, en la pareja protagonista. Nunca se ha visto una simulación del vuelo de un animal tan perfecta, con alas, cola y cabeza moviéndose independientemente.

Claro, que ahora os estaréis preguntando: y aparte de todas esas maravillas técnicas, ¿qué nos ofrece el juego? Pues bien, como todo matamarcianos, **el objetivo principal consiste en controlar un objeto móvil** (en este caso formado por el héroe y el dragón) a través de un itinerario previamente marcado, **y disparar a todos los bichos, animales y naves que aparezcan en pantalla.** Pero la gran virtud de «Panzer Dragon» es que ha sabido moverse alrededor de estas premisas para desarrollar algo diferente, con personalidad propia. De momento, el jugador cuenta con diferentes vistas, es decir, **se puede girar al joven héroe para que dispare tanto hacia adelante como hacia atrás y hacia ambos lados,** algo totalmente necesario, ya que los enemigos atacan por cualquier ángulo. También se dispone de una especie de **zoom para colocar al dragón y su jinete a tres distancias diferentes de la pantalla.** Y por último, pese a que el desplazamiento por el itinerario es labor de la máquina, tenemos **libertad para mover al dragón a través de la pantalla,** dentro de unos límites, claro.

Junto con todas estas virtudes, otros detalles como la increíble **variedad de decorados y enemigos** (impagables las fases 4 y 5) o **la banda sonora** (adecuada y de gran calidad) completan el que hasta ahora es uno de los mejores juegos jamás visto en una consola. Si Sega sigue ofreciendo títulos como éste, estará garantizado el éxito de las nuevas máquinas.







En esta versión de «Daytona USA» para SegaSaturn se ha incluido una curiosa opción que permite dirigir el coche a boxes para reparar los daños producidos durante la carrera. En esas escenas podemos disfrutar de uno de los momentos más espectaculares del juego, con diferentes perspectivas y varios personajes en pantalla.





Daytona USA
Sega Saturn



La conversión más esperada acaba de aparecer en Japón. Nada menos que **«Daytona USA», la recreativa más popular de Sega** en los últimos tiempos. El juego de coches que ha marcado una época, y ahora ya podemos disfrutar de él en nuestra casa. Bueno, en España habrá que esperar algunos meses, pero **cuando en septiembre llegue a nuestro país finalmente Saturn,** tendremos la garantía de que irá acompañada del juego que nos ha maravillado, y nos sigue maravillando, en los salones recreativos.

Había mucha expectación por comprobar de una vez por todas las verdaderas posibilidades de SegaSaturn, con un juego de sobras conocido por todos y que exige una capacidad inusual. Pues bien, hay que reconocer que **Sega ha realizado una versión fiel de la recreativa.** Con esto quiero decir que cuando enchufamos la consola y vemos aparecer las primeras imágenes del juego, la sensación es que estamos ante el mismo programa que lanzó AM 2 hace un año. Eso es algo que vosotros mismos podréis corroborar echando un vistazo a estas pantallas.

Pero después, en la primera partida, ya se disfruta de las excelencias de esta conversión. **«Daytona USA» para Saturn cuenta con dos modos de juego, Arcade Mode y Saturn Mode.** El primero es casi idéntico a la recreativa, con sus tres circuitos, los mismos modelos de coches, las cuatro perspectivas diferentes y, eso sí, 5 niveles de dificultad. También contiene un opción más, llamada **Time Atack,** para competir con el único objetivo de conseguir records.

Pero l**as verdaderas sorpresas llegan en el Saturn Mode,** donde aparecen más modelos de coches, con diferentes características y **la posibilidad de recorrer los circuitos en sentido inverso** (con lo que el repertorio se amplía a 6).

Además, ambos modos de juego cuentan con la acertada opción de **poder entrar a boxes a reparar el coche** (aquí también se destroza si sufre muchos golpes), momento en el cual se puede disfrutar de unas imágenes realmente vistosas. En cuanto a opciones y novedades, se puede decir que esta versión supera claramente al original.

Sin embargo, hay algún pequeño "pero" que ponerle al juego. Como muchos de vosotros sabéis, en la versión original **se aprecia en exceso cómo se forman los polígonos en el fondo de la pantalla,** algo que fue utilizado como arma arrojadiza por la competencia, considerándolo un fallo imperdonable. El caso es que en el juego de Saturn vuelve a repetirse la historia, aunque esta vez de forma algo más acusada. Prestando cierta atención, podemos ver cómo, al fondo de la imagen, los circuitos se van formando a trozos, lo que produce un



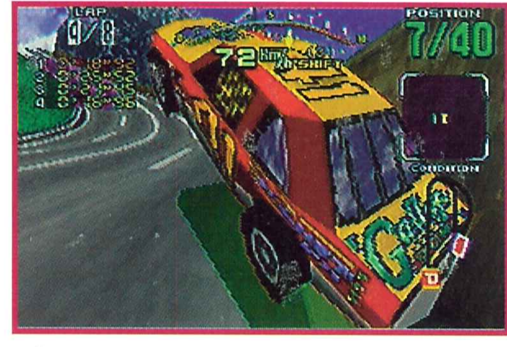












Al igual que en la recreativa, las colisiones de los vehículos conllevan espectaculares volteretas que suelen dejar maltrecha la carrocería (como podéis ver en la imagen de la izquierda). Realismo, no falta.

efecto un tanto extraño. Bien es verdad que **el jugador que está centrado en su partida apenas toma conciencia de ello,** pero sí es algo notorio para cualquier espectador que se acerque a echar un vistazo al televisor.

Lógicamente, otras desventajas técnicas del juego de Saturn con respecto al original estaban cantadas, como es la **menor resolución utilizada para «Daytona»-Saturn (320 x 224 en Saturn por 496 x 384 en la máquina recreativa**), algo que pasa inevitable factura al brillo de las texturas.

Aun así, podéis tener la seguridad de que **este «Daytona USA» es tan espectacular y divertido como el original.** Saturn sigue demostrando que puede acoger juegos casi idénticos a las recreativas, **aportando interesantes y acertados modos de juego.** Éste es el camino a seguir.

Y esto ha sido todo, y desde luego no ha sido poco, por este mes. Un saludo de M.A.D.








el BUZÓN de los GAME MASTERS

¿Qué tal amigos? Veo que muchos de vosotros sois ya unos expertos en estos temas. Si seguís así, llegará un momento en que seré yo el que tenga que haceros las preguntas a vosotros. Pero por ahora, os seguiré contestando con mucho placer.

Amigo Santiago Marí Baixauli, parece que el futuro de Nintendo te trae de cabeza. El tema del **chip de 32 bit para Super NES** sigue estando algo confuso. Nintendo ha confirmado que **en «Donkey Kong Country»** se ha realizado una simulación de 32 bit, algo que también sucederá con el juego **«Goldeneye»** (el de la próxima película de James Bond). Por otro lado, también se sabe que **Nintendo está desarrollando un nuevo chip llamado SA-1, similar al famoso FX,** pero con un precio mucho más bajo y una mayor capacidad de cálculo. No sería de extrañar que ambos proyectos estuvieran muy ligados, o el el fondo fueran el mismo, pero ten por seguro que algo se trae entre manos la Gran N.

En cuanto a Ultra 64, las cifras que se conocen no adelantan la cantidad de polígonos que podrá manejar la máquina, pero por si te sirve de algo, te diré que **el procesador principal correrá a 105.58 MHz (PLay Station lo hace a 33 Mhz)** y estará capacitado para realizar todo tipo de efectos visuales -incluidos morphing, transparencias o sombreados-. Hasta otra.

Encantado de saludarte de nuevo, Manuel Víctor Rodríguez de León. **En Saturn no verás ningún tipo de "parón"**, como dices tú, durante el juego. Al contrario que en Mega CD, **las lecturas que realiza Saturn sólo se aprecian nada más cargar el juego,** o como mucho en momentos en los que la acción esté parada, y siempre con un tiempo de lectura ínfimo. Esto es debido a que **Saturn tiene un lector de doble velocidad que recoge 300 K por segundo (el doble que Mega CD)** y puede aprovechar otros procesadores que realicen operaciones de lectura mientras el juego está en marcha. Como ves, las diferencias son abismales.

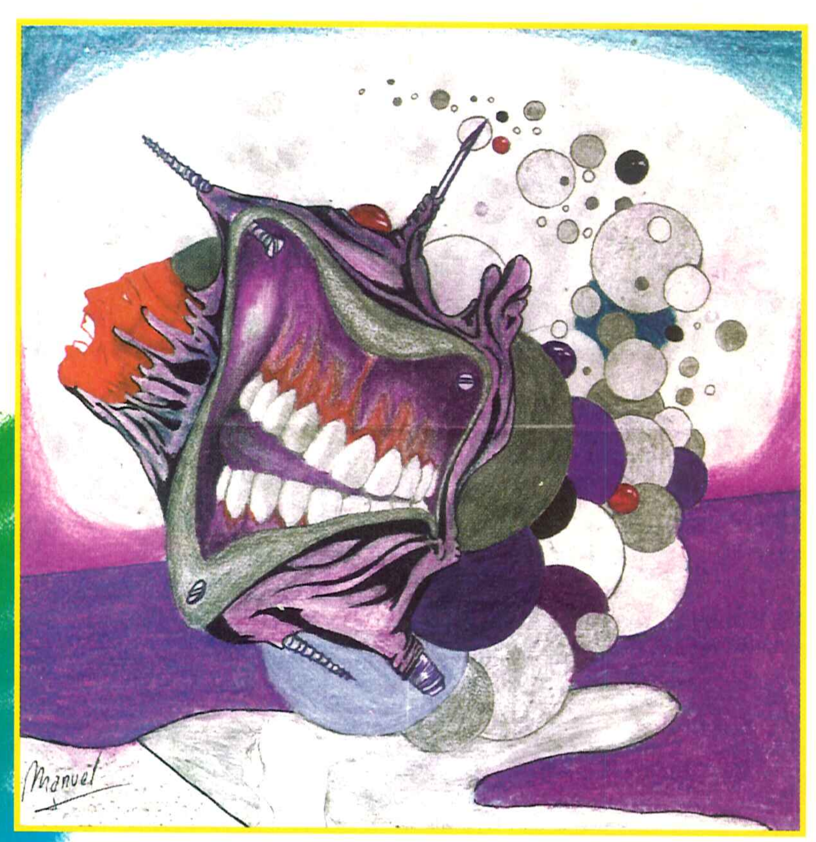
Es difícil adivinar qué nos ofrecerá Sega cuando lance su Saturn, pero el Video CD y demás puede que tarde más en llegar que la propia máquina. Por último, **la placa Titan se ha utilizado en juegos de recreativa como «Golden Axe: The Duel»**, y se puede decir que Saturn es una evolución de esa placa. Algo así como lo que hace SNK con sus recreativas y su consola. De nada.

Hola Jordi García. Hace muchos años sí había recreativas que funcionaban por medio de LaserDisc, como «Dragon's Lair». Ahora, **el CD sólo se utiliza en algunos juegos basados en imágenes de vídeo reales -«Mad Dog Mcree», «Lethal Enforces 2», etc-.** Las de Sega, Namco o SNK utilizan placas. Los cartuchos pueden ofrecer todo tipo de imágenes, pero a mayor coste.

¡Ah!, se supone que Saturn puede ofrecer todas esas opciones. De hecho, está concebida como una máquina multimedia.

En fin, me despido hasta el mes que viene. Escribidme a:
"Game Masters" Hobby Press. C/ de los Ciruelos Nº4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

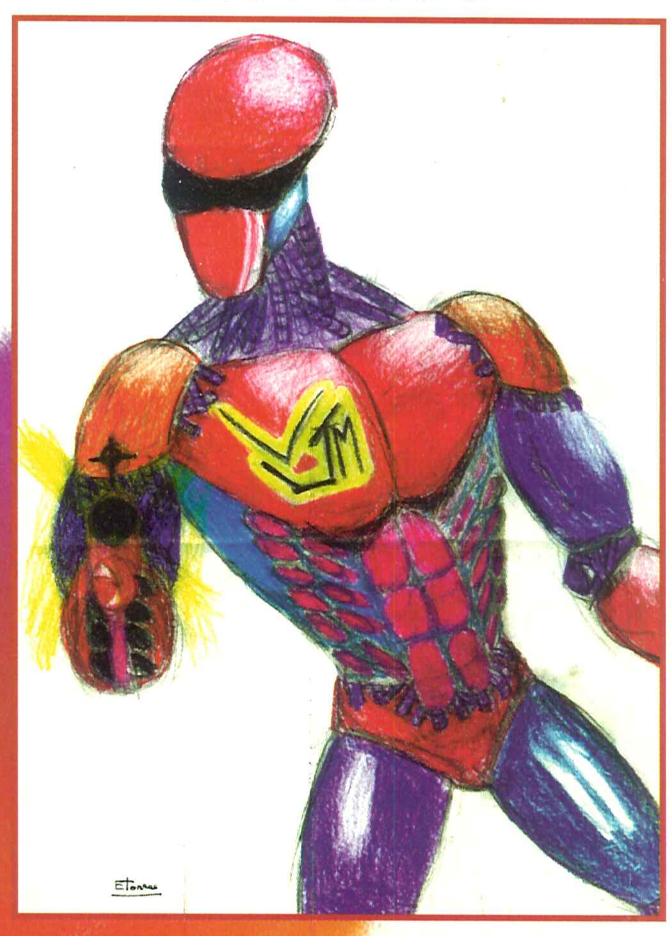




EL DIBUJO DEL MES

Éste es Blob realizando un golpe especial, según Óscar Pozo del Destacamento San Juan del Viso en Alcalá de Henares. ¡Ah!, y está dedicado al reemplazo 4º/94 de artilleros. ¡Saludos, chicos!

La mascota del mes

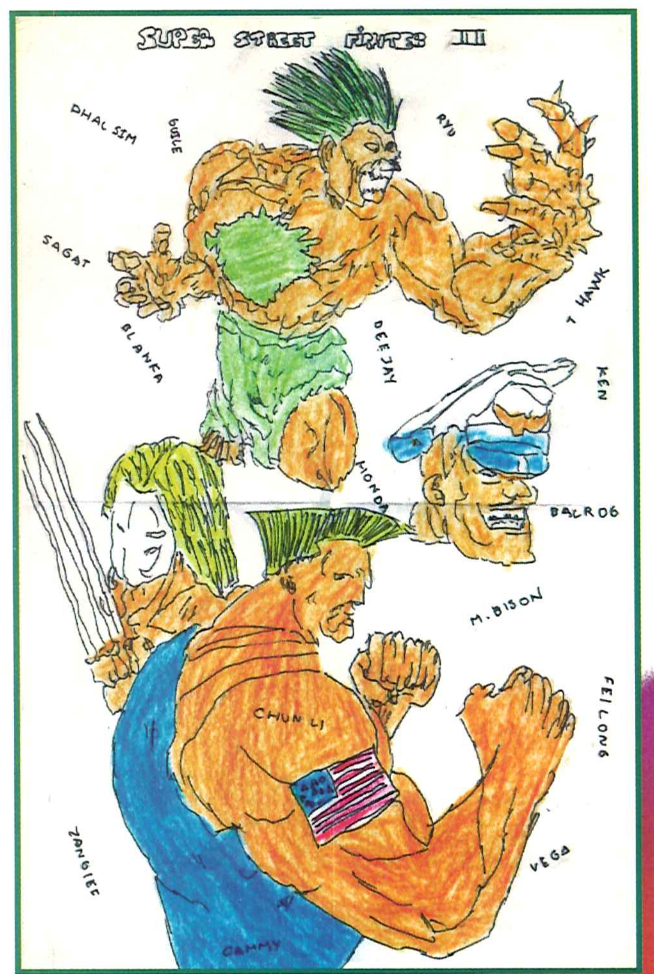


Ya está aquí, gracias a Ernest Torres Roig. Se trata de Videojuego Man, y llega desde Palma de Mallorca (Baleares). Es un ciborg que "defiende a los consoleros de las madres que racionan el tiempo de jugar".

PROTA TÚ

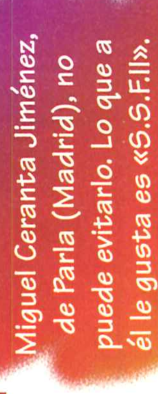
Nos atrajo tanto «Story of Thor» que no hemos podido resistir la tentación de "disfrazar" a Alberto A. Fuentes Navareño de Alí, príncipe del reino de Oasis. Ojalá te guste.



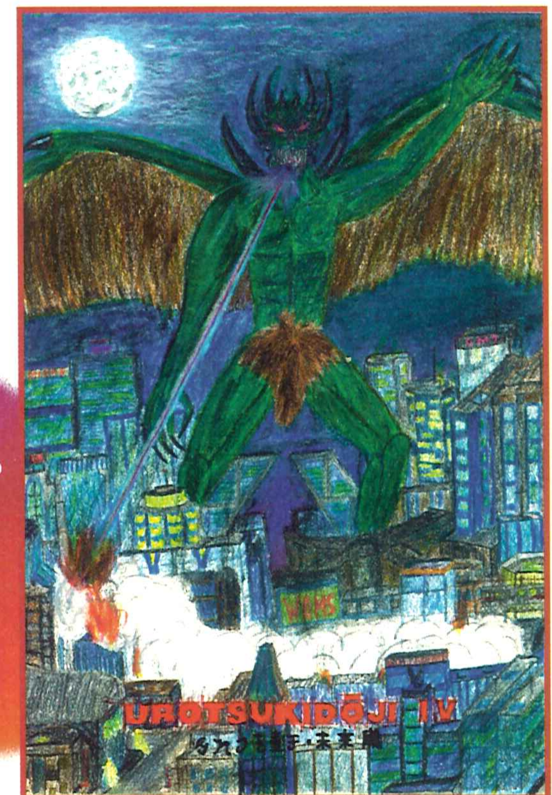




Lourdes Roig, de Ibiza, nos muestra la lucha por el reinado de SNES.

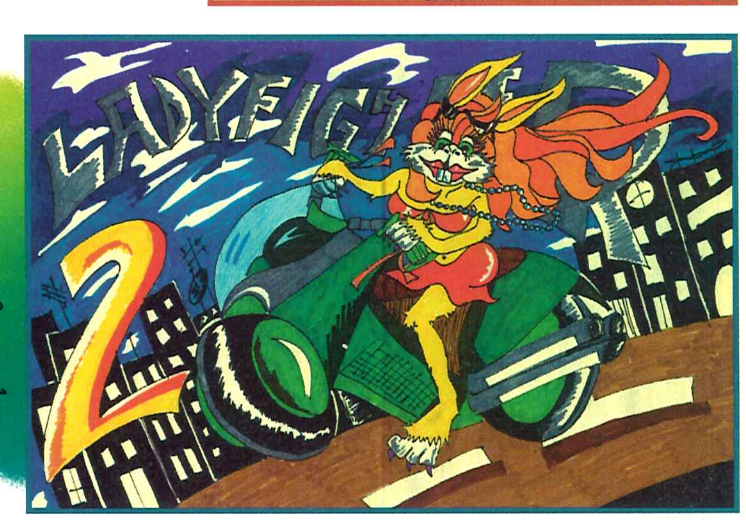


Miguel Ceranta Jiménez, de Parla (Madrid), no puede evitarlo. Lo que a él le gusta es «S.S.F.II».



"Urotsukidoji IV", visto por Rubén Valverde Cantero desde Cuenca. Todo un forofo del manga.

Javier Penedo, Aurelio Villanustre, Ramón Bernárdez, J. María Miguens y J. Ángel Casal, de 4º de Eléctricos, son los autores.

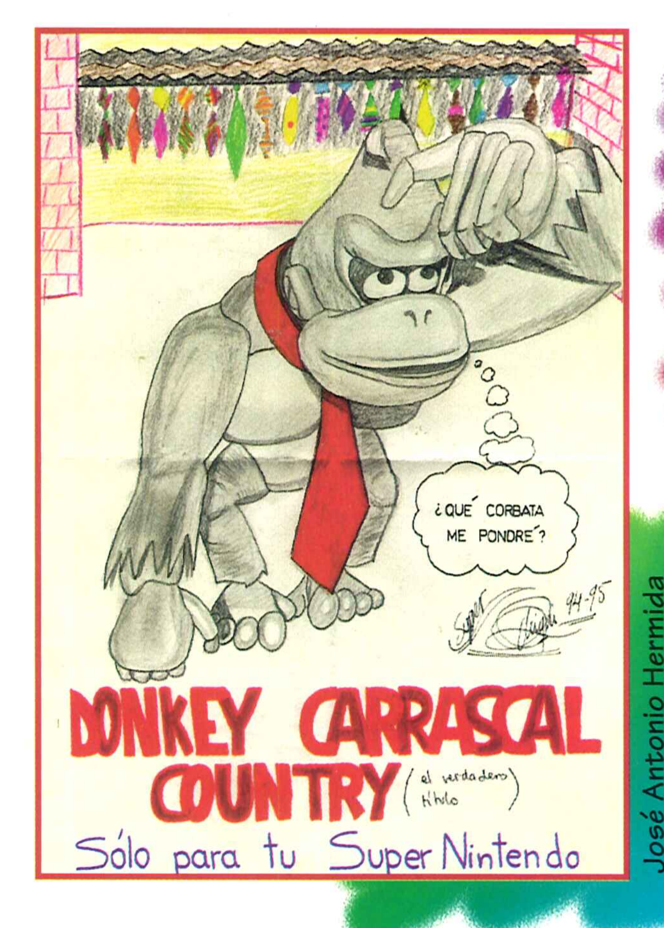


Pilar Soria, de Salamanca, ha encontrado a la fémina que Clay necesita.





Raúl Palancar Rodríguez, de Madrid, nos manda un dibujo con aires circenses.

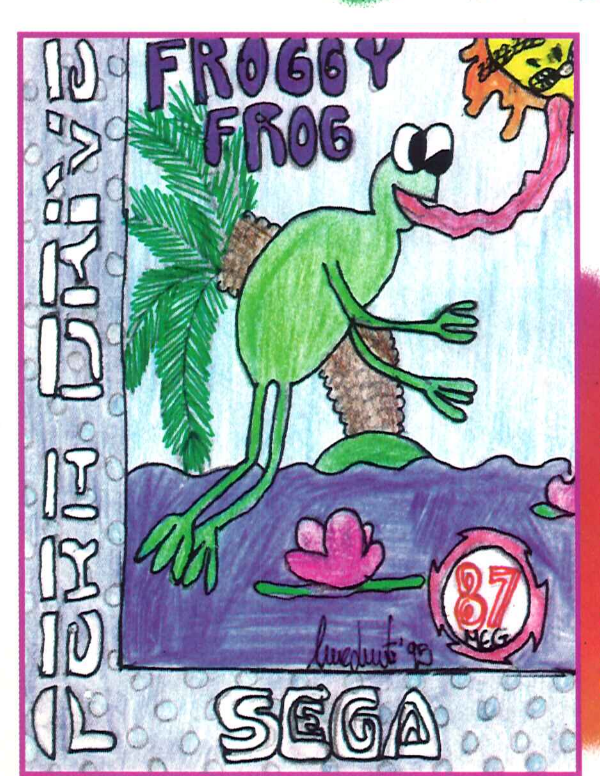


José Antonio Hermida Muñoz "Chiqui", de Sangenjo, ha descubierto una clave de «D.K.C.».

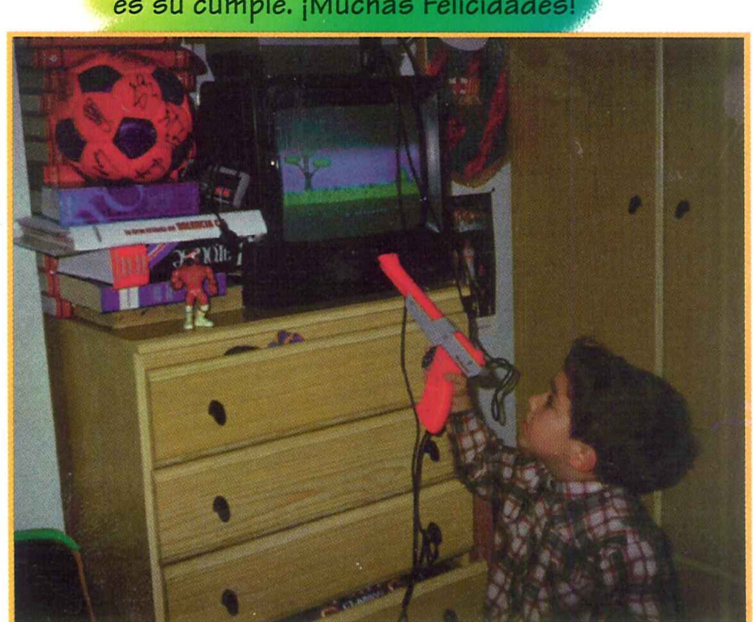
The Sting nos ha desvelado el secreto mejor guardado de Nintendo.



Jorge, a sus 4 años, ya es un jugador de pro. Además, este mes es su cumple. ¡Muchas Felicidades!

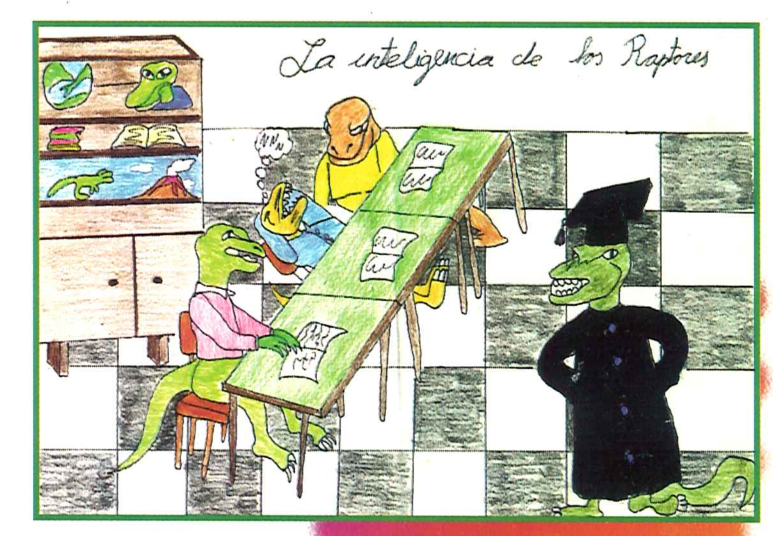


Eric Sirvent, de Salou, nos echa en cara que olvidemos los juegos para "Pera Drive".



Enrique Torre Vaquero, alias "el primo", de Madrid, ha coronado a Sonic. Eso sí, respetando el cuerpo leonino de Simba.



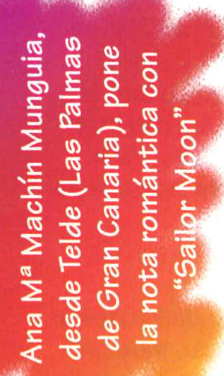


Esta escuela de dinosaurios es de Joaquín A. Bauzá, de Palma de Mallorca.



Una de mutantes que nos envía Fabián Roldán Rincón desde Valencia.





Ana Mª Machín Munguia, desde Telde (Las Palmas de Gran Canaria), pone la nota romántica con "Sailor Moon"

Sergio Talavera Delgado, de Prat de Llobregat, está con Sonic y Cia.





Blanka en plena furia, visto por Alfonso López Rodríguez de Vallehermosa (Ciudad Real).



Telefono rojo

¡Hola, amigos! ¿Qué tal esas vacaciones de Semana Santa? Fenomenal, ¿no? Pues yo, como habréis hecho vosotros, ya me he reincorporado a la dura tarea diaria de contestar vuestras dudas. Aunque bueno, eso de "dura" lo digo con la boca pequeña, porque si hay algo que me gusta es hablar de consolas, y si encima os echo una mano, pues mejor que mejor. Así que ya sabéis, si queréis hacerme feliz, escribidme a:

HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.



Novato en esto del rol

Hola Yen, respóndeme y te dejo mis juegos, ¿vale? Tengo la Super Nintendo.

1- Me gustan los juegos de lucha y plataformas, ¿pruebo el rol con «Illusion of Time»?

Sería una idea estupenda, ya que, aparte de su calidad, el juego está planteado para que los "novatos" en el tema puedan disfrutarlo sin perderse demasiadas cosas.

2- ¿Me puedes decir algunos juegos de fútbol en Super Nintendo en los que el balón se quede pegado a los pies?

La verdad es que son la mayoría. Dos buenas elecciones podían ser «FIFA Soccer» e «International Super Star Soccer».

3- ¿«Earth Worm Jim» o «Super Metroid»?

Con ninguno de los dos te ibas a equivocar, pero personalmente me quedaría con «Super Metroid» por sus enormes mapeados, la posibilidad de salvar partidas y ese punto aventurero que tanto se agradece para activar las neuronas.

José Ángel Arenas (Madrid).

Ventajas y desventajas del cartucho

Hola Yen, tengo una Mega Drive y unas preguntas que me gustaría que me respondieras.

1- ¿Por qué no sacan en Mega Drive «Super Side Kicks» de Neo Geo si se ha hecho con «Samurai Shodown»?

Posiblemente porque juegos de fútbol hay muchos para las 16 bits. Ten en cuenta que perdería espectacularidad gráfica, y sin ese punto juegos como «FIFA Soccer 95» ya le superarían.

2- En cuanto a Ultra 64, ¿al ser cartuchos no se verá limitada la información con respeto a los CD? ¿Serán más caros y a un precio que estará por las nubes?

Los cartuchos de Ultra van a contar con un mínimo de 100 megas, y el hecho de que use CD no significa que necesariamente haya que "llenar" toda su capacidad.

Con estas ideas no parece que, en principio, el cartucho sea una desventaja. Es más una ventaja si tenemos en cuenta que el acceso a cartucho es inmediato y el CD tiene que cargar.

Sobre los precios, Nintendo ha dicho que no van a superar a los de los juegos actuales, es decir, valdrán más o menos lo mismo que los de Saturn o Play Station.

Francesc Pérez (Tarragona)

Maquinas de la nueva ola

Hola Yen, te escribo para que me quites un montón de dudas que tengo.

1- ¿Me puedes decir cuándo estará disponible Neptuno en España?

Se va a retrasar por lo menos hasta el año que viene.

2- ¿Qué me aconsejas, Neptuno o Mega Drive 32X?

Si ya tienes una Mega Drive, lo lógico es que te hagas con un 32X. Ten en cuenta que Neptuno no es más que una combinación de las dos máquinas en la misma casa.

3- ¿Cuándo estará disponible en España el Sega Channel?

Pues cuanto tengamos televisión por cable. Este sistema funciona así y mientras en España no haya...



4- Cuánto cuesta aproximadamente la Saturn?

Ahora mismo se vende de importación y su precio suele superar las 100.000 pesetas. Lo suyo es que esperes a que se comercialice en España oficialmente. Seguro que entonces su precio es bastante inferior a esa cifra.

5- ¿Ultra 64 es como Mega CD y se acopla a Super Nintendo?

Creo que estás perdiendo onda. Ultra 64, es como Saturn, una nueva consola más potente que las 16 bits y que los periféricos que las puedas añadir.

6- ¿El Multi-Mega es una suma de Mega Drive, Mega CD y 32X?

No, el Multi Mega es una suma de Mega Drive y Mega CD en un aparato que no ocupa más que una radio de coche. Eso sí, se le puede conectar el 32X.

The Elf (Canarias).

Ultra 64 y sus rumores

Querido Yen, ¿cómo estás? Espero que bien, para que puedas contestarme algunas dudas.

1- ¿Es cierto que la placa de las recreativas de Ultra 64 es de 32 bits y la de casa de 64 bits? Si es así, ¿los juegos de la versión doméstica serán



bastante mejores?

La placa de las recreativas de Ultra es de 64 bits. Lo que ocurre es que el aprovechamiento que se ha hecho de esta placa es del 50%, es decir, se ha utilizado como si fuera de 32 bits. De hecho, «Cruis'n USA» se va a reprogramar entero para que disfrutemos en casa de una sensación absoluta de vértigo.

Partiendo de esta idea, sí, la versión doméstica será bastante mejor al arcade.

2- ¿Es cierto que el precio de Ultra 64 puede subir debido a que se han disparado los costes?

Nintendo lo niega todo, pero sí, se han filtrado rumores sobre un aumento de costes que pueden encarecer algo la consola. Pero, como ya te digo, son rumores que, además, no hablan de una subida espectacular ni mucho menos.

3- ¿Sabes si sacarán para Ultra 64 un volante igual que para Saturn?

No creo, ya que Nintendo no es muy dada a sacar este tipo de periféricos. Claro que, en realidad, no sé nada seguro.

4- ¿Sabes algo de un «Mario Kart 2» para Ultra 64?

No sé absolutamente nada. Lo que sí es cierto es que Miyamoto está trabajando para Ultra, pero si lo hace sobre sus tradicionales personajes es el secreto mejor guardado por Nintendo.

J. Full (Tenerife)

Videojuegos via satelite

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y unas cuantas dudas que sólo tú puedes ser capaz de resolver.

1- ¿Va a salir «Theme Park» para mi consola?

Lamentablemente, no.

2- ¿Sabes algo de Satellaview?

Sí. Es un periférico gracias al cual cualquier jugador japonés que tenga una Super Famicom (Super Nintendo japonesa) y una parabólica podrá conectarse al canal vía satélite Giga que Nintendo adquirió en el 94. Gracias a él podrán recibir toda la información y el software que las compañías estén dispuestas a introducir. Sobre su lanzamiento en España, no hay nada de nada.

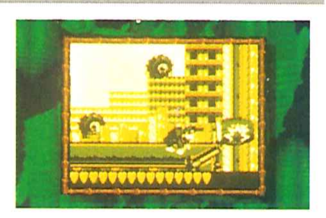


3- ¿Va a salir para Super Nintendo algún juego de coches estilo «Ridge Racer» o «Cruis'n USA»?

Hombre, buscar lo mismo en una 16 bits, es difícil. El «Kyle Petty's No Fear Racing» se da un aire a «Daytona» y «Ridge Racer», aunque, claro, no es lo mismo.

Maritz Maier (Alicante).

Tiendas de videos manga



Hola Yen, soy un extraterrestre del espacio inferior que tiene ganas de escribir a alguien. Te escribo a ti y así de paso te hago unas preguntas.

1- ¿Dónde puedo conseguir los video mangas? (Dime la dirección exacta, por favor).

Puedes encontrarlos en grandes almacenes (El Corte Inglés, Pryca, ...) y centros especializados. Además, Mail VxC también tiene una buena colección de video mangas. Si no estás cerca de ninguno de estos comercios, siempre puedes solicitarlos por correo a Mail.

2- Dijisteis que Ultra 64 costaría unas 26.000 pesetas. ¿Será ése su verdadero precio o terminará subiendo por transportes y demás?

Ese precio es una traducción a pesetas de los dólares que dijo Nintendo que costaría (unos 200 dólares). Piensa que hasta que la consola no exista como tal y Nintendo fije su precio, no podremos estar seguros de cuánto va a costar. Se supone que rondará entre las 25.000 y las 30.000 pesetas.

3- ¿Para cuándo «Donkey Kong Land»?

Todavía falta un poquito, por lo menos hasta agosto.

4- ¿Se podrán leer los CDs de Saturn en un CD Rom de PC?

Puedes leerlos, pero no podrás jugar a los juegos. Estoy harto de repetir (y me estoy poniendo borde) que los sistemas no son compatibles sólo porque tengan la misma forma. ¿Puedes jugar en una Mega Drive con un cartucho de Super?

El Extraterrestre (Espacio Inferior).

Entre Megas anda el juego

Hola Yen. Bien, ¿no? A ver si puedes aclararme estas dudas sobre Mega Drive.

1-En el número 38 decíais que en el «NBA Live 95» es posible hacer que la máquina juegue con mi mismo nivel. ¿Cómo se hace?

Lo que se quisimos decir es que gracias al amplio abanico de opciones del cartucho, puedes configurar de tal modo el juego que los rivales se adapten a tu nivel de juego.

2-¿Qué puedes decirme del «Pele Soccer»? ¿Es mejor que el «Kick Off»?

Las oficinas de Accolade acaban de cerrar en Europa. Pues bien, le puedes echar la culpa al «Pelé». Cualquier cosa es mejor.

3- ¿Cuándo calculas que Mega Drive dejará de sacar juegos con normalidad?

No te preocupes, que todavía le quedan varios años de "normalidad".

4- ¿Mega CD o Mega Drive 32X?

Depende de lo que quieras sacar a tu máquina. Los juegos de estilo cinematográfico son para Mega CD. Los polígonos, la paleta de colores y la mayor potencia gráfica, para 32X.

Carlos Barrios (Salamanca).

Tiempo para la ilusion

Un saludo, Yen. Tengo una Super Nes, una Game Gear y unas preguntas sin respuesta.

1- ¿Merece la pena comprarse «Illusion of Time» por ser un juego de rol en español?

Merece la pena comprarse cualquier juego siempre que tenga calidad y pueda divertir y enganchar. Si además de divertirte tiene calidad gráfica y es una aventura con los textos en castellano, ¿qué más quieres?

2- Si «Illusion of Time» viniera en inglés, ¿cómo ordenarías esta lista: «Zelda», «Secret of Mana», «Illusion of Time»?

«Zelda» es para mí lo mejor. Después iría «Secret of Mana» y muy, muy de cerca «Illusion of Time». Teniendo en cuenta el idioma, «Illusion» supera a «Secret». (Lo del «Zelda» es sentimental).

3- ¿Qué duración puede tener «Illusion of Time»?

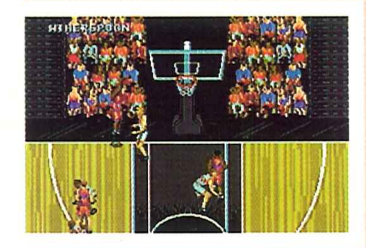
Dependerá de lo hábil que seas y del tiempo que le dediques. En todo caso, es bastante larga.

Jesús González (Cádiz)



Programar en nuestro pais

Hola Yen, tengo una Mega Drive y te escribo para que demuestres tu enorme sabiduría consolera.



1- En España hay compañías que triunfan en los ordenadores como Dinamic. ¿Por qué no se dedican a las consolas? ¿Tan arriesgado es?

Sí, es bastante arriesgado. Ten en cuenta, además, que Dinamic siempre ha trabajado en ordenadores y es lo que mejor conoce. Sin embargo, tienen un desarrollador de 3DO y a lo mejor nos sorprenden con un jueguecito para la máquina de Panasonic.

2- ¿«NBA Action 95» o «NBA Live 95»?

«NBA Live 95». A mi me gusta más.

3- ¿Saldrá el «Street Hoop» de Neo Geo para Mega Drive o Super Nintendo?

No hay ninguna noticia al respecto, pero si te gusta el basket espectáculo tienes «NBA Jam T.E». con muchas más opciones y posibilidades a la hora de jugar.

Fernando Suárez (Madrid).

Jugando con el gatito de Atari

Hola Yen. Tengo unas dudas que alteran mi mente día y noche. Éstas son mis preguntas:

1- ¿Qué opinas de la consola Jaguar?

Que tiene algunas limitaciones y no resulta tan espectacular como Play Station o Saturn. Demuestra su potencia y sus posibilidades sólo cuando cuenta con buenos juegos, y hasta el momento no hay muchos. La inclusión del CD le va a dar mucha vida y puede elevar bastantes enteros sus posibilidades de éxito.

2- ¿Saldrán muchos juegos para este gatito?

Ya tiene muchos y se avecinan muchos más. El problema es que no todos son de la calidad que cabría esperar. La mayoría son conversiones de juegos que ya hemos disfrutado en 16 bits y, sinceramente, no me parece práctico comprar una máquina potente para seguir jugando a lo mismo. Eso sí, entre sus títulos señeros hay cosas verdaderamente impresionantes.



3- ¿Cuáles son los más destacados?

«Alien Vs Predator», «Primal Rage», «Tempest 2.000», «Iron Soldier», «Doom», «Rayman», «Kasumi Ninja», «Creature Shock», «Fight for Life»... Vale por el momento, ¿no?

4- ¿Habéis dicho que está al salir. ¿Es esto verdad o se trata de una guasa?

Cuando leas esto ya estará a la venta gracias al acuerdo entre Products Final y Atari.

5- ¿Cuál será su precio?

La consola costará 39.900 pesetas y más adelante saldrá el CD con el mismo precio. Los juegos variarán entre las 8.000 y las 13.000 pesetas.

Navj Oicang (Granada).

Presente y futuro de la Super Nes

Hola Yen, soy el poseedor de una Super Nintendo y tengo unas dudas que me gustaría que me respondieras.

1- Estoy atascado en el «Zelda», ¿me puedes decir cómo se coge la Perla de la Luna? ¿Y cómo se hacer para tener forma humana en el Dark World?

Está en el cofre grande de la Torre de Hera, en el Light World. Precisamente, la Perla es la encargada de conseguir que cuando traspases el umbral del Dark World no te conviertas en un conejo.

2- ¿Para cuándo «Starwing 2»? ¿Merecerá la pena?

En España no creo que aparezca hasta por lo menos septiembre, aunque puede que su lanzamiento en USA sea para junio más o menos. Todavía no he jugado y no sé hasta qué punto puede merecer la pena, pero si eres un fan de «StarWing» no te decepcionará. Además, incluye la opción de dos jugadores simultáneos.

3- ¿Va a salir el chip de 32 bit para mi consola u otra cosa parecida?

Se han escuchado rumores tanto de una cosa como de otra, pero no hay nada seguro y Nintendo no suelta prenda. Así que ten un poco de paciencia.

4- ¿Cuándo saldrá «Illusion of Time»? ¿Para cuántos jugadores será?

Sale ya y es para un único jugador.



5-¿Merece la pena vender mi consola ahora para comprar después la Ultra o aún le queda mucha vida a la Super Nintendo?

Más adelante quizá, pero ahora mismo sería una tontería que vendieras tu consola cuando todavía no tienes nueva máquina y le queda mucha vida a la tuya.

Ángel García (La Coruña)

Mini-guia del Shining Force II

¡Hola Yen!, soy una chica de trece años con unos cuantos problemas por resolver, esencialmente de Mega Drive. Espero que me ayudes a solucionarlos.

1- En el «Shining Force II», cuando llego a Hassan, atravieso el desierto, llego al castillo y el robot me impide continuar. ¿Qué hago? ¿Cómo hago para que Rohde me siga? ¿Dónde están la Caravana y la Espada de Aquiles?

Presta atención que la respuesta se las trae. Lo primero que tienes que hacer es reclutar al anciano que hay en la cueva del límite sudeste del desierto, al este de Hassan. Este anciano abrirá una puerta del vestíbulo al norte de Hassan.

Después de vencer a los monstruos que hay en el túnel, tendrás que buscar una tabla de madera que deberás usar en el árbol de la plaza del pueblo Ribble. Se abrirá una entrada secreta y dentro está la Espada de Aquiles. Con ella en tu poder, Rhode te pedirá que te unas a él. Sal a las ruinas de Taros (al oeste de Hassan) y destruye a todos los monstruos antes de atacar a Taros. Cuando termines, atácalo con el personaje que tenga la Espada de Aquiles

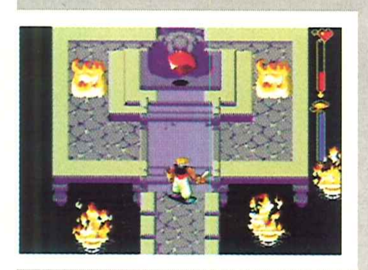






mientras mantienes al resto lejos de sus ataques. Una vez derrotado, conseguirás la caravana y Rodhe guiará la expedición por ti.





2- ¿Qué son los códigos de Action Replay? ¿Cómo los introduzco?

El Action Replay es un aparatito con forma de cartucho que se introduce en la consola por la entrada normal del cartucho (valga la redundancia). Después se pone el juego encima.

Gracias a este aparato, se pueden conseguir una serie de códigos que permiten, por ejemplo, tener vidas infinitas, ser invulnerable o elegir fase. Si estás interesado en comprarlo, lo puedes encontrar en cualquier tienda donde vendan juegos.

3- ¿Qué otros juegos de rol me recomiendas para Mega Drive?

Tienes «Soleil», que no es tan largo como «Shining Force II», pero es más bonito y tienen los textos en castellano. No sería mala compra tampoco el brillante «Story of Thor».

4- ¿Y de plataformas que no sean «Sonic» y «Aladdin»?

«Earth Worm Jim» y «The Lion King» son dos buenas opciones.

M. José de Juan (Madrid).

Odiosas comparaciones

Hola Yen, tengo una Mega Drive, una Game Boy y algunas preguntas para ti.

1- ¿Qué tal está el juego «Soleil» de Mega Drive? ¿Qué puntuación le darías?

No me parecería mal un 92, y me parece un juego muy divertido y muy bonito que sabe atrapar al jugador. La única pega que le veo es que, si eres hábil, puedes acabártelo pronto.

2- Según tu opinión, dime los 5 mejores juegos para Game Boy?

«Zelda», «Wario Land», «Metroid II», «Monster Max» y «Top Ranking Tenis».

3- ¿Saturn, Play Station o Neo Geo CD?

Entre Saturn y Play Station anda el juego. Neo Geo CD está perfecto si buscas conversiones exactas de las recreativas de SNK. Con las otras dos encontrarás algunas novedades.

4- ¿Qué diferencias hay entre Neo Geo y Neo Geo CD aparte de los cartuchos?

Poca cosa más aparte de que Neo Geo CD tienen más memoria tanto RAM como de vídeo. Por lo demás, el sonido, evidentemente, es bastante mejor.



5- ¿Cuántos polígonos mueven Saturn y Neo Geo CD?

Saturn puede mover 500.000 polígonos sin texturas. Neo Geo CD, de momento, sólo maneja sprites. Y por cierto, con unos resultados perfectos.

Samuel García (C.Real)

VERDADERO O FALSO O VERDADERO O FALSO O VERDADERO O FALSO O VERDADERO O FALSO O VERDADERO

CONCURSO FATAL FURY SPECIAL

¿Qué tal andas de conocimientos de Fatal Fury Special? Repasa tus apuntes y descubre si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas. Entre todas las respuestas correctas recibidas antes del 25 de Junio sortearemos

¡¡100 exclusivas colecciones con los 12 personajes de Fatal Fury Special.!!



¿Verdadero o Falso?

1. Mai Shiranui se caracteriza por su resistencia física.
2. Jubei Yamada es bastante pequeño en tamaño, comparado con el resto de luchadores.
3. Andy Bogart es uno de los nuevos personajes que se incluyen en esta versión de Fatal Fury.
4. Ryo Sakazaki sólo aparece al introducir una clave.
5. Billy Kane tiene el inconveniente de ser muy lento.
6. Tung Fu Rue es inconfundible por su calvicie y su barba blanca .
7. Joe Higashi lucha tipo kickboxing.
8. Kim Kap Hwan no sabe dar patadas.
9. Terry Bogart se considera el luchador más completo.
10. Geese Howard es el enemigo final de la primera parte.
11. Duck King es facilmente reconocible por ser luchador de Sumo.
12. Wolfang Krauser lucha siempre con una larga vara.

Envíanos tu cupón a: HOBBY CONSOLAS, Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas; Madrid e indica en el sobre: CONCURSO FALTAL FURY SPECIAL.

CUPÓN FATAL FURY SPECIAL

Nombre: ....

Apellidos: ....

Calle: ....

Localidad: ....

C. Postal: .... Provincia ....

Teléfono: ....

Indica V (verdadero) o F (falso)

1.- . . . . 2.- . . . 3.- . . . 4.- . . . 5.- . . . . 6.- . . . .

7.- . . . . 8.- . . . 9.- . . . 10.- . . 11.- . . . . 12.- . . .

TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES



AGOTADO

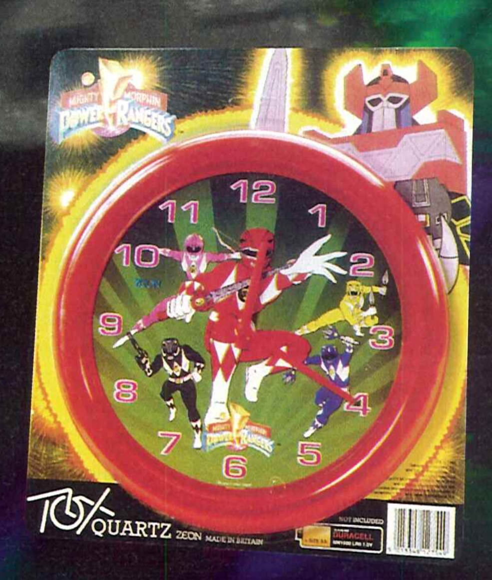
Reloj digital "Jason" con 2 imágenes. (pila incluída)



POWER RANGERS

P.V.P. 3.400

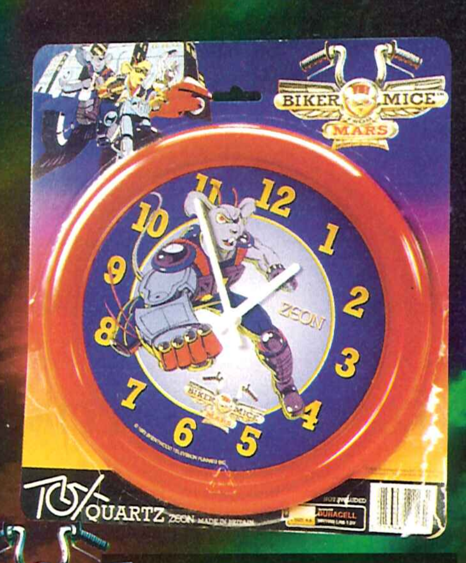
Reloj despertador



P.V.P. 2.800

Reloj de pared

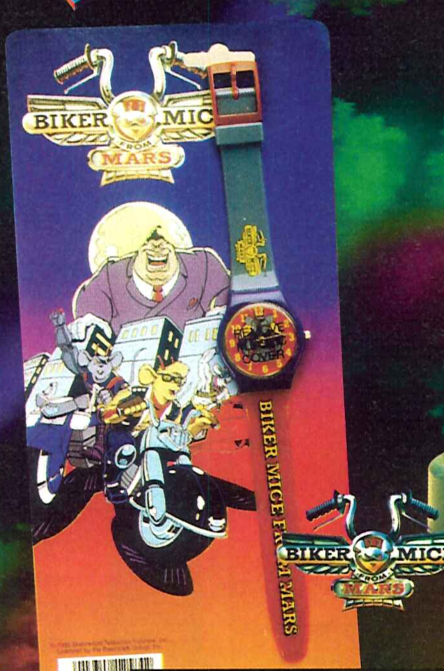
POWER RANGERS



BIKER MICE FROM MARS

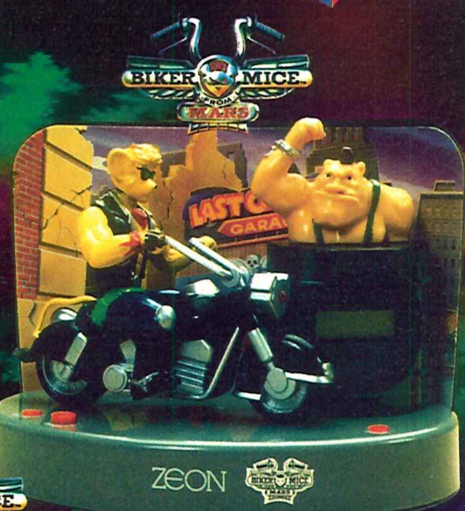
P.V.P. 2.800

Reloj de pared



P.V.P. 4.600

Reloj de pulsera (pila incluída)



P.V.P. 5.900

Reloj despertador parlante. Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It´s time to Rock & Ride!"



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid.
(Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo:

- ❏ Reloj Despertador Power Rangers..............P.V.P. 3.400 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Power Rangers.....................P.V.P. 2.800 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Moto Ratón..........................P.V.P. 2.800 PTAS
- ❏ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón....P.V.P. 4.500 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón.....P.V.P. 5.900 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Baby Simba con luz. .......P.V.P. 5.900 PTAS
- ❏ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba.............P.V.P. 2.100 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Lion King ............................P.V.P. 3.400 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Lion King ..................................P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: _______________ + 250 pesetas de gastos de envío y manipulado = _______________

NOMBRE...APELLIDOS ....
DOMICILIO ....LOCALIDAD.............................PROVINCIA.......................................
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE)......................................TELÉFONO..

Forma de Pago:

❏ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
❏ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº ___________
❏ Contra reembolso
❏ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:

LASERS

CÓDIGOS ACTION REPLAY

CASTELVANIA
Vidas infinitas FFB3590003
FFFA4D0003
FFFB2F0002

BODY COUNT
Continuaciones infinitas
FF044D0005

SONIC 3
-Vidas infinitas FFFE120003

PINK PANTHER
-Vidas infinitas FFBFCB0007
-Energía infinita FFC0C20007
FFD8F40006

MARKOS MAGIC FOOTBALL
-Energía infinita FF8B7D0003
FF8CE90003
-Fases FFC8230004

BLADES OF VENGEANCE
-Vidas FFF46E0002

SYLVESTER & TWEETY
-Vidas FFFBCF0002

COMBAT CARS
-Ser siempre el 1º FF0F470001

STREETS OF RAGE 3
-Energía (1 jugador) FFDF6C0032
-Vidas (1 jugador) FFDF8B0005
-Energía (2 jugadores) FFE06C0032

DINAMITE HEADDY
-Vidas FFD3C10003
FFE34E0002
FFE8ED0003
FFF8020003

SONIC 3 - SONIC & KNUCKLES
-Super Sonic anillos FFFFB10007
FFFE210063

PROBOTECTOR
-Vidas FFA1F90002
FFFA0C0003

YOGI BEAR
-Energía FF9F8F0005
-Vidas FF88480002
FF9FFD0003

ROCKET KNIGHT ADVENTURES 2
-Vidas FF80060004
FFAD390004
-Energía FFD2A3000A

HAVOC
-Vidas FF980D0002
FFDCA10002
FFDCA30002

DRAGON
-Vidas FF8C110003
FFBBC90002
FFBBCB0002

PITFALL
-Vidas FF3EC50004
-Piedras FF3EC6001E
-Boomerang FF3EC70002

ZERO TOLERANCE
-Energía FF0DE50064
-Escopeta FF1040000C

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

¡ LO QUE CONSIGUEN UNOS CÓDIGOS!:
Si necesitabas ayuda para este juego, escucha. Pausa el juego e introduce cualquiera de estos códigos:

Selección de nivel	DRCH., ARRIBA, B, Y, A.
Puntos infinitos	B, ARRIBA, B, B, A.
Vidas infinitas	B, A, B, B, Y.
Shurikens infinitos	ABAJO, A, B.

Si lo que quieres es activar todos al mismo tiempo, pulsa DRCH., ARRIBA, B, A, ABAJO, ARRIBA, B, ABAJO, ARRIBA, B.



Siempre que introduzcas uno de estos códigos, pulsa SELECT y sin soltarlo START, con el juego todavía pausado para ponerlo en funcionamiento.





MICKEY MANIA

SELECCIÓN DE NIVEL :
Para activar la selección de nivel, vete a la pantalla de opciones y selecciona los parámetros correctos. Salte y deja pulsado la D en el pad izquierdo durante 5 segundos.





Este código te permitirá acceder al nivel secreto de Mickey Mania.

& PHASERS

SYLVESTER & TWEETY



MUCHOS, MUCHOS CÓDIGOS:
Pon atención y no te equivoques. Introduce todos estos códigos en la pantalla "STAGE PROP"

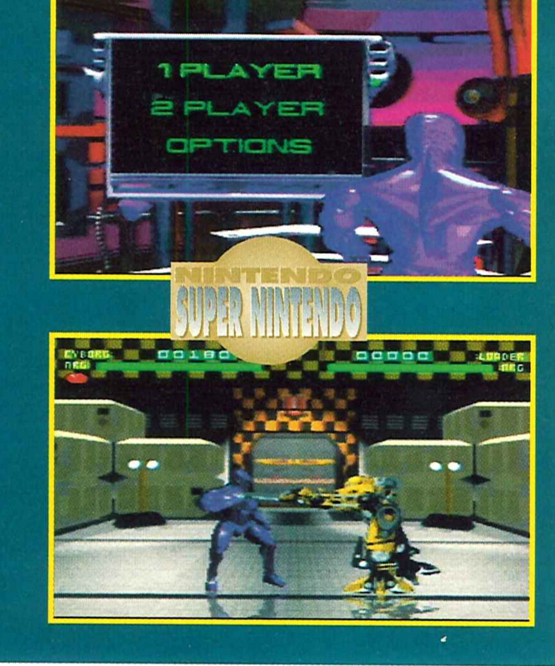
Tiempo extra: ARRIBA, A, B, C, C, A, ARRIBA C, C, C, ARRIBA
Una alta puntuación: C, C, C, C, B, C, A, A, C, B, A.
Más energía: A, A, A, B, B, A, B, C.
Continuaciones: DRCH., IZQ., A, A, B, ARRIBA, C, A, B, B, C.
Ser invencible: B, B, ARRIBA, A, IZQ, DRCH., ABAJO, DRCH., B, B, C.
Ver el final: ABAJO, DRCH., A, B, B, B, C, C, A, B, B, C.

SALTARTE LOS DISTINTOS NIVELES:
"Mayhem Express": C, C, B, C, A, B, C, A, B, C, ABAJO
"Shrunken lab": A, A, A, C, B, A, C, IZQ., ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA.
"Hydde and shriek":A, A, A, B, B, B, A.

CÓDIGOS Y MÁS CÓDIGOS:
Accede a la pantalla de inventario y pulsa A más alguna de las siguientes combinaciones:

Vida extra	IZQ., A, A, B, ARRIBA, C, A, B, B, C.
Más tiempo	A, A, B, C, C, ARRIBA, C, C, C, ARRIBA.
Nivel House completo	B, B, C, B, B, A, A, IZQ., DRCH., ARRIBA.
Nivel Backyard completo	IZQ., A, C, C, C, ABAJO, ARRIBA, IZQ., B, B
Nivel Train completo	C, B, C, A, B, C, A, B, C, ABAJO.
Nivel Alley completo	C, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, B, C, C, C, A, A
Nivel Lab completo	ARRIBA, B, C, A, A, B, B, DRCH., B, DRCH.

RISE OF THE ROBOTS



SER INVENCIBLE AYUDA ¿VERDAD?:
Pues entonces, prueba con este truco. Introduce, y aunque no te lo creas es así de fácil, en la pantalla de selección este código: ABAJO, B, ARRIBA, B, ABAJO, IZQ., DRCH., B.

VER EL FINAL:
Si pulsas en la misma pantalla que antes IZQ., B, DRCH., B, ABAJO, IZQ., DRCH. y B lograrás ver el final de esta aventura.

CÓDIGOS ACTION REPLAY

TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY.

7E1407C8	Energía infinita.
7E009563	AMMO infinito.
7E0DF730	Sin items para recoger.

Activar los siguientes códigos sólo cuando se esté jugando:

7E142204	Jugar con Shot Gun.
7E142201	Jugar con Gatling Gun.
7E142210	Jugar con Hand Gun.

BUBSY

7E001800	Mega salto.

DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

7E041204	Vidas infinitas.
7E040E03	Ataques especiales infinitos.
7E04D204	Energía infinita.
7E040E06	Bombas infinitas.

EARTHWORM JIM

7E662338	Disparos infinitos.
7E662938	Energía infinita.
7E512AXX	Selección de nivel (00-1A).
7E67D022	Súper salto.

INCREDIBLE HULK

7E071863	Energía infinita.
7E00C003	Vidas infinitas.
7E00BC01	Infinitas cápsulas.

NINTENDO SUPER NINTENDO

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

7E03259A	Tarros infinitos.

STREET RACER

7E16F110	Turbos infinitos.
7E18C9XX	Selección de nivel (00-17).
7E53A00X	Número de los restantes coches en práctica.
7E182100	Nunca sufres daños.
7E1E960X	Primer jugador en meta.
7E1E980X	Segundo jugador en meta.
7E1E9A0X	Tercer jugador en meta.
7E1E9C0X	Cuarto jugador en meta.
7E1E9E0X	Quinto jugador en meta.
7E1EA00X	Sexto jugador en meta.
7E1EA20X	Séptimo jugador en meta.
7E1EA40X	Octavo jugador en meta.
7E1BCF01	Vueltas infinitas.

SUPER BOMBERMAN

7E0D730X Infinitas bombas para el primer jugador (reemplaza la X por 1 para controlar la bomba a distancia, por 2 para las súper bombas y por 3 para controlar las súper bombas).

7E0DB30X Infinitas bombas para el segundo jugador (reemplaza la X por 1 para controlar la bomba a distancia, por 2 para las súper bombas y por 3 para controlar las súper bombas).
7E0C9001 Super bomber Hormiga.

LASERS

EARTH WORM JIM

Un juego como éste se merece unos cuantos trucos extras. Para realizarlos, sólo tienes que pausar y meter rápidamente el código correcto. Apunta:

UNA VIDA EXTRA NUNCA VIENE MAL:
Pulsa B, B, C, C, A, A, A, A.

CARGA TU DISPARO ESPECIAL:
C, A, B, C, A, B, A, C.

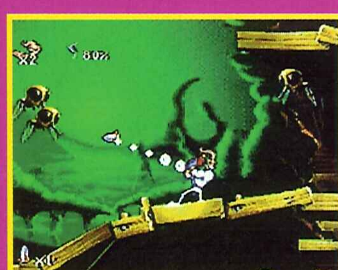


100% DE ENERGÍA:
Presiona A, C, C, A, B, B, A, C.

ACCEDER AL NIVEL DOS:
Pulsa IZQ.., DRCH., A, B, C, IZQ., DRCH., A.

UNA CONTIUACIÓN

A, B+IZQ., A, B, A, B, C, A.



ARMAMENTO HASTA 1.000



A, B, B, B, C, A, C, C.

DONKEY KONG COUNTRY

50 VIDAS :
Para recaudar 50 vidas, debes ir al 'ERASE GAME' y presionar B, A, R, R, A, L. Ahora, empieza cualquier partida con 50 vidas gratis.



DINAMITE HEADDY

MUCHAS MANERAS DE VERLO:
¿Recuerdas el código para acceder a la pantalla de seleción de nivel? Por si acaso te lo recuerdo En la pantalla de "Game Start", pulsa C, A, IZQ., DRCH. y B. Después de hacer esto, ilumina la palabra "OPTIONS", mueve el cursor hacia derecha o izquierda y podrás ver todos los modelos distintos de Headdy. Para selecionar uno, sólo tienes que pulsar A al mismo tiempo que IZQ. o DRCH.

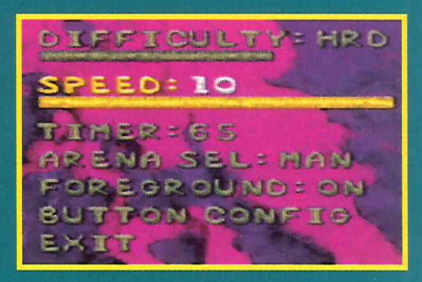
CLAYFIGHTER2: JUDGEMENT CLAY



NUEVOS EXTRAÑOS LUCHADORES:
En la pantalla del menú, pulsa X, A, R, R, Y, A, mientras mantienes pulsado ARRIBA para luchar con JACK. Para el DR. PEELGOOD, mantén presionado DIAGONAL IZQ/ABAJO mientras pulsas B, Y, Y, A, Y. Para luchar con ICE, presiona B y pulsa ARRIBA, L, L, L, DRCH. Si mantienes presionado R y pulsas X, B, B, A, Y, IZQ., A, lucharás con SPIKE. Por último, si lo que quieres es luchar con THUNDER, mantén pulsado diagonal ARRIBA/IZQ. mientras presionas Y, B, X, B, B, X, A.



CÓDIGO DE VELOCIDAD:
Entra en un torneo de lucha y espera a que la máquina juege contra ella misma. A la mitad de la lucha, resetea. Cuando vuelvas al juego métete en la pantalla de opciones para comprobar que estás en SPEED 10. Pero cuidado, no lo cambies porque no podrás volver a la misma velocidad.



CANNON FODDER

PASAR FÁCILMENTE DE FASE:
Si no consigues pasarte una fase, prueba a introducir este password: QNFJR. Ahora, sólo tendrás que rendirte para acceder al siguiente nivel de la manera más sencilla posible.



& PHASERS

LOS PITUFOS

PASSWORDS:

FÁCIL	MEDIO	CHUNGO
NTLR	BBRY	CRTN
MCSD	KFDZ	WPNQ

NOTA: Estos passwords valen tanto para Game Gear como para Master.

SEGA MASTER SYSTEM



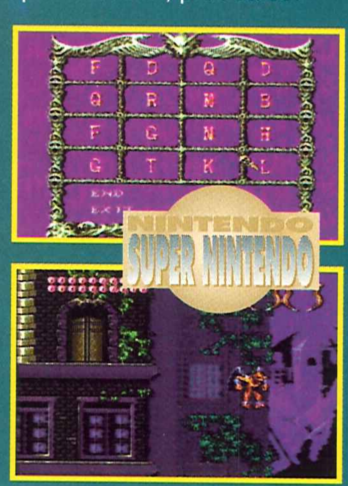
DEMON´S CREST

PASSWORDS:
Todos estos códigos tienen algo interesante que ofrecerte, pruébalos:

RBNL
XHGB
VGBB
LYLD

FDQP
QRMB
FGNH
GTKL

QFFF
KNRR
DDLR
XGTQ.



NINTENDO SUPER NINTENDO

TAZMANIA 2

OPCIONES SECRETAS:
Tan pronto como aparezca en pantalla el logo de SEGA, presiona A y B en el primer pad y B y C en el segundo (es importante que los pulses todos al mismo tiempo). Si lo has hecho correctamente, escucharás un sonido. Pausa ahora en cualquier momento del juego y pulsa A. Es un poco difícil, pero vale la pena.

SEGA MEGA DRIVE

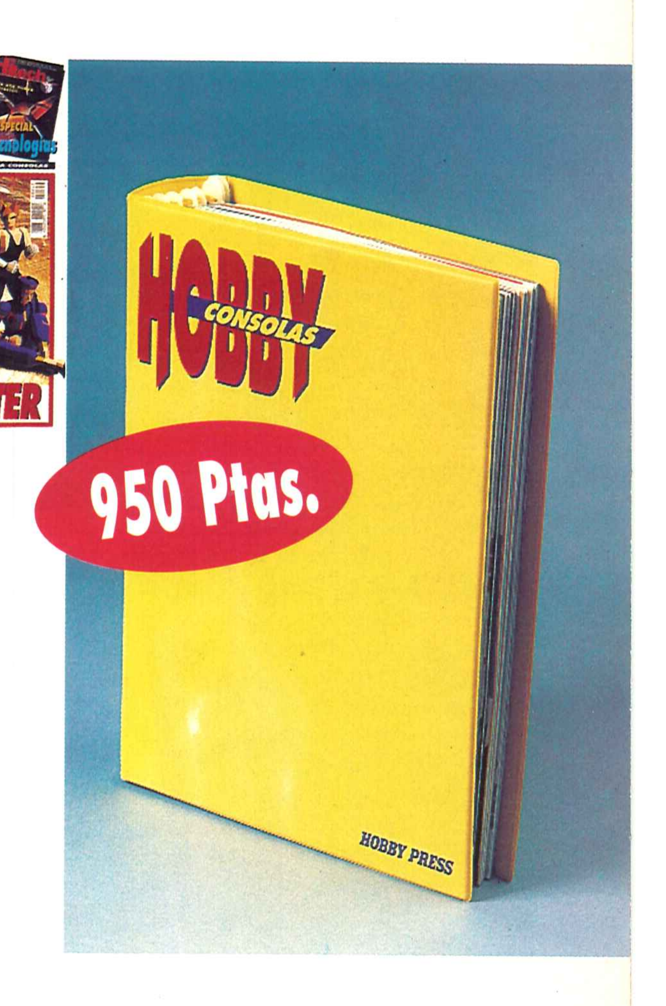
No te quedes atrás





Porque si te falta algún número... vas a echarlo de menos







¡Pide ahora tus tapas para tener toda tu colección controlada!

Para conseguir los números que te faltan o las tapas, llama a los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 Hrs.

Ante vuestra insistencia, hemos tenido que haceros caso y volver a dar a esta sección todo el espacio que se merece. Y aquí tenéis, de nuevo, una Tribuna Abierta con sus cuatro paginazas repletas de vuestras interesantísimas opiniones. Además, y para que el tema resulte todavía más divertido, hemos incluido un nuevo apartado en el que tendréis oportunidad de contestaros entre vosotros. Esperamos que os guste la idea.

Alberto Sánchez (Sanlúcar la Mayor)

"...no está bien que en la revista se hable de la Master System y de la NES, no.

...Ya, ya sé que la NES se está quedando abajo (si pudiera comprarme una SNES o 32X me las compraría, pero la economía en mi casa no da para más) y no tiene mucho que enseñar, pero cuando paso páginas de Hobby Consolas y no veo ni un solo juego de NES...

...un voto para Spaco S.A. por la labor que están haciendo para la NES".

Zebenzui Rancel (Santa Cruz de Tenerife)

"No entiendo por qué se ha estado juzgando a la 32X tan duramente sin haberle dado tiempo a demostrar nada, y habiendo sacado juegos de la calidad de Virtua Racing o Doom.

...Aprovecho la ocasión para felicitar a Sega por la idea de crear 32X y que no se olvide nunca de ésta. También quisiera decirle que con la aparición de Virtua Fighter para 32X ha cumplido parte de su promesa, y que volvemos a tener esperanza en los próximos juegos".

Carlos Méndez. 14 años. (Valladolid)

"...voy a venturar una nueva predicción, que no es una afirmación, sino una suposición: el precio del Ultra 64 es mentira. Sólo es una estrategia comercial de Nintendo. Me explicaré: Nintendo sabe que Sega ha lanzado su consola Saturn antes que el Ultra 64, y como sabe también que la gente es muy impaciente, compraría la Saturn...

...se le ha ocurrido tocar el punto débil de la gente y por eso Nintendo anuncia un precio muy inferior, por lo tanto la gente se espera hasta su aparición, y cuando aparece, sube el precio y ya puede competir con Sega, y si es mejor, gana.

...En qué me baso: en que te dan el doble de bits, en que es mucho más rápida, en que ¿por qué Nintendo iba a ganar menos, pudiendo ganar más? y en que Nintendo siempre ha sido más caro que Sega, ¿por qué iba a cambiar?".

José Iván Heras. 14 años (Alicante)

Creo que las portátiles tienen el éxito asegurado, ya que salen muchos y buenos juegos. Y además, casi todos con un precio muy asequible.

CONSOLAS VS. ORDENADORES:

Para empezar. quiero decir una cosa;las consolas son un
mierda y no tienen nada que hacer contra un ordenador y
sea en software o hardware. Eso de los graficos
renderizados ya lo tenía el ordenador cuando la consola
estaba todavía en pañales y eso de los poligonos lo hac
mejor la muñeca de mi hermana que tanto chip cutre SVP
FX. ¿Cómo una persona que no sea subnormal puede gastar
10.000 pts o más en un juego que le durará una tarde y
media?¿Son masocas o que?¿y cómo pueden sacar juegos co
el Power-Rangers para consolas que deberían preocupar a
sus empresas por su velocidad y su mala resolución?¿com
una consola con tropecientos microprocesadores como la
Super Nintendo puede tener un sonido que parece que ha
sido grabado en una alcantarilla?y ya no digamos Mega
Drive que parece canal +.Y por último que útilidad tien
una consola:
Super Nintendo: hace juego con el inodoro
Mega drive: si la llevas a una chatarrería te pagan
bastante.
Portatiles: son tan malas que espero que se pudran.
Nuevas consolas: tengo la esperanza de que se pueda
distingir de la mierda.

J.V.D.

"Para empezar, quiero decir una cosa: las consolas son una mierda y no tienen nada que hacer contra un ordenador, ya sea en software o hardware. Eso de los gráficos renderizados ya lo tenía el ordenador cuando la consola estaba todavía en pañales, y eso de los polígonos lo hace mejor la muñeca de mi hermana que tanto chip cutre SVP o FX...

Y por último, qué utilidad tiene una consola:
Super Nintendo: hace juego con el inodoro.
Mega Drive: si la llevas a una chatarrería te dan bastante.
Portátiles: son tan malas que espero que se pudran.
Nuevas consolas: tengo la esperanza de que se pueda distinguir de la mierda.

Nota de H.C. J.V.D. visita a un psiquiatra. Es un buen consejo que te damos.

Javier Casado. 18 años. (Alcalá de Henares)

"Os escribo porque estoy harto de tanto juego de lucha; creo que ha llegado el momento de las aventuras gráficas, -de las que, por cierto, sólo existe Maniac Mansion de la NES-, no sólo porque nos hacen pensar más que esos juegos de lucha con argumentos casi idénticos, sino porque la diversión que provocan es más duradera.

Os escribo porque ya estoy harto de tanto juego de lucha ; creo
que ha llegado el momento de las aventuras graficas , de las que
por cierto solo existe MANIAC MAISON de la NES , no solo porque
nos hacen pensar más que esos juegos de lucha con argumentos casi
identicos , sino porque la diversion que provocan es más duradera
que la de estos juegos de lucha .

También soy aficionado a los juegos 'tipo Zelda' , y me alegro de
la decisión de traducir este tipo de cartuchos , porque un juego
en ingles , por muy bueno que sea , no podremos disfrutarlo como
lo haria un que tuviera esta lengua como la suya propia .

Para finalizar me gustaria felicitar a la TENIENTE RIPLEY , a
BOKE , a CRUELA de VIL , a YEN , y a todos los que hacen posible
que HOBBY CONSOLAS nos traiga , mes a mes , toda la información
sobre los videojuegos .

Lo preocupante no es que saquen muchas consolas, es c
cómo van a venderlas y de dónde van a sacar el dinero
para los lanzamientos de sus respectivos sistemas. Ant
tal crisis, los Sega-dores, se verán obligados a
reducir su número de consolas, dejando, si cabe, las
o la más nueva del momento. No es que las 16 bits(de
Sega, claro) estén muriendo, es que es la propia Sega
quien las está matando sacando cada día una máquina
distinta con alguna gilipollez nueva. En mi opinión,
eso es impaciencia e ignorancia ya que presumen de
lo lindo, creyendose los mejores, y no son capaces de
darse cuenta de que están cayendo en un agujero sin
fondo, que puede llevarles a una gran humillación fren
te a sus usuarios, y a la más profunda de las crisis.
y quien no esté de acuerdo, que sea capaz de explicar
cómo va a vender sega toda esa chatarra. Dicen que
la fe mueve montañas, pero no mueve conciencias, con b
lo que la salida de anuncios grotescos, no bastaría
para comernos el coco con burdas mentiras, pero si
fuese así y hubiese alguien que se lo tragase, sería
en plena digestión cuando descubriría que le han en-
gañado de la forma más sucia posible por el modo que
más duele: Los videojuegos.

by SERGIO

Sergio Granados García
(Termi para los amigos)
17 años. Getafe-MADRID.
Guionista y dibujante de comics.

Nintendo FOREVER

Sergio Granados (Getafe)

"...¿Cuántas máquinas tiene Sega? 1.Master System. 2.Game Gear. 3.Mega Drive. 4.Mega CD. 5.Multi Mega. 6.MD32X. 7.Neptuno. 8.Mega Drive II. 9.Saturn.

Lo preocupante no es que saquen muchas consolas, es cómo van a venderlas y de dónde van a sacar el dinero para los lanzamientos de sus respectivos sistemas....

...No es que las 16 bits (de Sega, claro) estén muriendo, es que es la propia Sega las que las está matando, sacando cada día una máquina con una gilipollez nueva. En mi opinión, eso es impaciencia e ignorancia ya que presumen de lo lindo, creyéndose los mejores, y no son capaces de darse cuenta de que están cayendo en un agujero sin fondo, que puede llevarles a una gran humillación frente a sus usuarios..."

¿QUÉ PASA CON NINTENDO?

Víctor Galán (Madrid)

¿Qué pasa con Nintendo?. Me quedo perplejo al ver cómo Sega sube cada vez un peldaño más y Nintendo baja uno menos. ¡Es increíble! Sega tiene un CD, un aparato de 32 bits, etc... ¿Y Nintendo? ¿qué tiene Nintendo? Sólo rumores de un CD y el Ultra 64 que aún no tiene forma. ¡Menos mal que tenemos un Virtual Boy!

...En resumen, ver cómo Sega se está llevando la hegemonía de este difícil campo y Nintendo, cruzada de brazos, no hace nada y sólo saca juegos, da un poco de pena".

Manolo y Margarí. (Sevilla)

"...en principio parecía una buena idea, y nos referimos a los artículos sobre los juegos de Game Boy, cuyas fotografías aparecen siempre hechas con Super Game Boy, con lo cual no se aprecia realmente el juego. Señores de Hobby Consolas, pensad que la mayoría de personas que compramos cartuchos de Game Boy es para jugar en ella y no en Super Game Boy".

Llevamos meses pensando escribiros hasta que al fin nos hemos
decidido y lo hacemos para hablar sobre un tema que aunque a mucha
gente agrada y en principio parecía una buena idea a nosotros no nos
gusta nada e incluso nos molesta y nos referimos a los artículos
sobre los juegos de Game Boy, cuyas fotografías aparecen siempre
hechas con Super Game Boy, con lo cual no se aprecia como es real-
mente el juego. Señores de Hobby Consolas, pensad que la mayoría de
personas que compramos cartuchos de Game Boy es para jugar en ella
y no con Súper Game Boy. Como la revista debería ser para todos los
gustos, lo lógico sería incluir pantallas tanto en Game Boy como en
Súper Game Boy.

Sin más y esperando que hagáis caso de la sugerencia un saludo
y hasta otra.

HACE DOS AÑOS, CON AYUDA DE TODOS MIS AHORROS
LOGRÉ COMPRARME UNA MASTER SYSTEM II. YO NO
ERA MAS QUE UN SIMPLE PRINCIPIANTE QUE NO
TENÍA MUCHA IDEA EN ESTE MUNDILLO DE LOS
VIDEOJUEGOS. MIS PRIMEROS CONTACTOS FUERON
BASTANTES EXCITANTES (CON EL DAO CLARO), NO
ME CREÍA QUE AL FIN POSEYERA UNA CONSOLA QUE
TANTO ESFUERZO, SACRIFICIO Y SOBRE TODO DINERO ME
HABÍA COSTADO. BUENO, A PARTIR DE AHÍ NO PARABA
DE COMPRARME VUESTRA REVISTA PARA ACTUALIZARME
EN CUANTO A JUEGOS PARA MI CONSOLA. PERO PARA
DESGRACIA MIA LEO: "Los 8 bits están muertos" DESPUÉS
DE QUITARME LA SOGA QUE ME HABÍA COLGADO

Anónimo (Girona)

"Me gustaría expresar mi opinión y mis conclusiones de un tema de papel, concursos y películas.

Papel: Al principio, cuando se comenzó a editar Hobby Consolas, las primeras revistas eran muy perfectas, llenas de páginas a tope y llenas de concursos y accesorios. Ahora habéis subido el precio, y como páginas ponéis una media de 160...

Concursos: Al principio sorteabais 100 Game Boys, 100 Game Gears y otras consolas. Hoy en día no sorteáis mucho, pero parece que en estas dos últimas revistas y las que vendrán comienzan a abundar los concursos...

Vídeos: ...una buena posibilidad sería que pusieseis más películas, o sea, reportajes de juegos o algo relacionado con el mundo de las consolas...

Nota de H.C.: Sin duda te estás refiriendo a los buenos tiempos de las consolas, que coincidieron con los buenos tiempos del papel. Lo repetimos, y no dejaremos de hacerlo hasta que os conciencieis: existe un grave problema -que está acrecentándose aún más- con el precio del papel a nivel mundial. Basta con que le eches un vistazo al número de páginas y precios de las revistas en general (no sólo de videojuegos), y lo comprobarás. Por cierto, no fueron 100 Game Boys, fueron 1.000.

Hola como va todo,que tal como estais?
Me gustaria expresar mi opinion y mis conclusiones de un tema
de papel,concursos, y peliculas.
Papel: Al principio cuando se comwnzo a editar Hobby Consolas,
las primeras revistas eran muy perfectas,llena de paginas al tope,y
llenas de concursos y accesorios.
Ahora habeis subido el precio,como paginas teneis una media de I60,
encima en papel reciclado que la mayoria de revistas que tengo desde
la 38 estan hechas caldo.
Concursos: Al principio sorteavais I00 Game Bois , 100 Game gears y
otras consolas,hoy en día no sorteais mucho,pero parece que estas
ultimas dos revistas y las que vendran comiencan ya abundar los concursos.
Una cosa es regalar y otra sortear,por ejemplo hay otras revistas que
solo se tienen que poner datos y enviarlo y si tienes suerte te toca y
si no,no; en canvio vuestros concursos es responder unas preguntas
que entre ellas hay algunas muy dificiles. La diferencia es que es mucho
mas dificil que te toque en vuestra revista que no en las otras.
Videos : esto no es una queja ni tampoco nada en contra de vosotros
si no de que una buena posibilidad seria que ponieseis algo mas de
peliculas o sea reportajes de juegos o algo relacionado en el mundo de
las consolas; ya se que no hace mucho punisteis el video de Donkey Kong
Countri,y que por cierto fue de lo mas bien hecho que conozco.
Algo muy positivo vuestro es la sección de la revista,esta muy bien
organizada con secciónes como:el sensor,entrevistas,Hi-Tech,Game Masters,
Trucos etc.
Lo que mas me gusta de vosotros es la forma de analizar los juegos,ya
que en esa sección poneis el argumento del juego,los megas,vidas etc,
y despues lo comencais a analizar con la imagen,sonidos,dificultad,etc.
Para mi vosotros sois de momento los que trabajais mejor, a parte de
las pequeñas cosas sois los mejores.

Anónimo (Alicante)

"Hace dos años, con ayuda de todos mis ahorros logré comprarme una Master System II... Mis primeros contactos fueron excitantes, no me creía que al fin poseyera una consola que tanto esfuerzo, sacrificio y sobre todo dinero me había costado... Pero para desgracia mía leo: "Los 8 bits están muertos"

...Pasaron algunos meses y la vendí. Con el dinero que conseguí más los ahorros que tenía accedí a una consola que para mí era una recreativa: Mega Drive .¡Qué momentos he pasado con ella!...

Y ahora leo en vuestra revista: "Los 16 bits están muertos"...

...Pero aquí no acaba mi desgracia, pues leí que las consolas que iban a enterrar a las 16 bits iban a costar sobre las 100.000 pelas...¡ Realmente existen personas que vayan a gastarse 1/10 de millón de pesetas en lo que al fin y al cabo no es más que un entretenimiento!

Por favor, redacción, explicádmelo".

Nota de H.C.: Es difícil de explicar, sin duda. Lo único que queremos decir es que, para nosotros, al igual que para muchísima gente, ni las 8 ni las 16 bits están muertas. Va a llegar una nueva generación de consolas, por supuesto, que ampliarán el campo del entretenimiento, pero tranquilo, porque te aseguramos que todavía vas a seguir pasando bastantes momentos increíbles con tu Mega Drive.

Amigos de hobby:
Os escribo porque me parece que en la tribuna os ha escrito
un indeseable diciendo que la SEGA SATURN es una escoria,
MENUDO PATÁN!!!
Yo se que entre gustos no hay nada escrito, y soy el primero
en reconocerlo, pero esto se sale de lo normal.
Enfin que se le va ha hacer, el mundo está lleno de pringaos
y el debe de ser el jefe.
Yo personalmente me voy a comprar las dos candidatas a ganar
la guerra de las guerras, o sea SEGA SATURN y NINTENDO ULTRA
Pienso que el mundo verdadero de las consolas empieza ahora
que podremos tener la propia recreativa en casa.
Por lo que acabo de decir y escribir digo allá donde vaya,
QUE VIVAN LAS CONSOLAS y LARGA VIDA A SEGA yNINTENDO.
Despues de haberme desahogado, FELICITAROS EN MAYUSCULAS A
LOS REDACTORES DE LA MEJOR REVISTA DE CONSOLAS DE ESPAÑA Y
PARTE DEL ESTRANJERO.
QUE DIABLOS DE TODO EL MUNDO.

Miguel Paniagua (Las Rozas)

"Os escribo porque me parece que os ha escrito un indeseable diciendo que la SegaSaturn es una escoria. Menudo patán.

Yo sé que sobre gustos no hay nada escrito, y soy el primero en reconocerlo, pero esto se sale de lo normal. En fin, qué se le va a hacer, el mundo está lleno de pringaos y él debe ser el jefe.

Yo, personalmente, me voy a comprar las dos candidatas a ganar las guerras de las guerras, o sea, Sega Saturn y Nintendo Ultra 64. Pienso que el mundo verdadero de las consolas empieza ahora que podemos tener la propia recreativa en casa.

Por lo que acabo de decir y escribir, digo allá dónde vaya: ¡Que vivan las consolas y larga vida a Sega y Nintendo!

Nota de H.C.: Miguelito, Miguelito... vamos a tener que lavarte la lengua con jabón. El contenido de tu carta nos parece muy respetable, pero controla tus impulsos y aprende a respetar tú también las opiniones de las demás.

Raúl Palancar (Madrid)

"Sobre las nuevas consolas, las que más se venderán serán las de Sega y Nintendo (Saturn y Ultra 64).

PlayStation se venderá, pero no demasiado ya que Sony es desconocida en este mundo.

La Jaguar no tendrá mucho éxito, ya que las de Atari no se venden muy bien.

A la Neo Geo CD le faltará publicidad para conseguir éxito.

A la 3DO le pasará igual que a PlayStation, ya que Panasonic es nueva en esto.

El CD-i es un aparato que no sirve exclusivamente para videojuegos, así que no se venderá mucho.

El Mega CD y el 32X estarán bien para los que no se quieran gastar tanto dinero.

Pero actualmente, si me tuviera que comprar una consola, me compraría una Mega Drive o una Super NES, son las que más juegos tienen y más variados".

Este mes quería opinar sobre las nuevas, y las actuales consolas.
Sobre las nuevas consolas las que mas se venderan seran las de Sega y Nintendo (Satun y Ultra 64). Play-Station se vendera pero no demasiado ya que Sony es desconocida en este mundo.
La Jaguar no tendra mucho exito ya que las de atari no se venden muy bien
La Neo Geo CD le faltara publicidad para conseguir el exito
Lo 3DO le pasara igual que a Play Station, ya que panasonic es nueva en esto.
El CDI es un aparato que no sirve exclusivamente para videojuegos a si que no se vendera mucho.
El mega cd y el 32X estaran bien para los que no se quieran gastar tanto dinero.
Pero actualmente si me tuviera que comprar una consola me compraria un Mega drive o una Super nes, son las que mas juegos tienen y mas variados.
Adiós.

El mes que viene, opiniones sobre una posible crisis. ¿Creéis que se está perdiendo el interés general por las consolas?

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA

Contrapunto

Iniciamos una nueva sección dentro de Tribuna Abierta. En vista de que en muchas ocasiones nos enviáis cartas que hacen referencia a otras publicadas, a partir de este mes dedicaremos un espacio a estos comentarios. Para que todo el mundo tenga oportunidad de opinar sobre lo que piensan otros lectores. Nosotros nos limitaremos a ser meros transmisores. Tan solo os pedimos una cosa, que seáis totalmente respetuosos con las opiniones de los demás.

Play Station sí tiene futuro.
De Un anónimo de Las Palmas a Luis González.

No entiendo cómo la gente puede pensar que la PlayStation no tiene futuro (por ejemplo, Luis González) por ser de Sony.
Para empezar, Sony no es una marca desconocida, y si lo crees es que estás aislado. No sólo es el líder indiscutible en electrónica de consumo (co-inventó el CD), sino que es una empresa de las que siempre es pionera en todo.
Si Sony quiere hacer videojuegos, seguro que lo hará muy bien y seguro que gana a Sega.
No pienses que Sony sólo hace cosas en audio, pues tiene CD-Rom e inventó el formato líder de informática, el disquete de 3.5...

Defenderse atacando.
De Ernesto Esteban a Aitor Pablo.

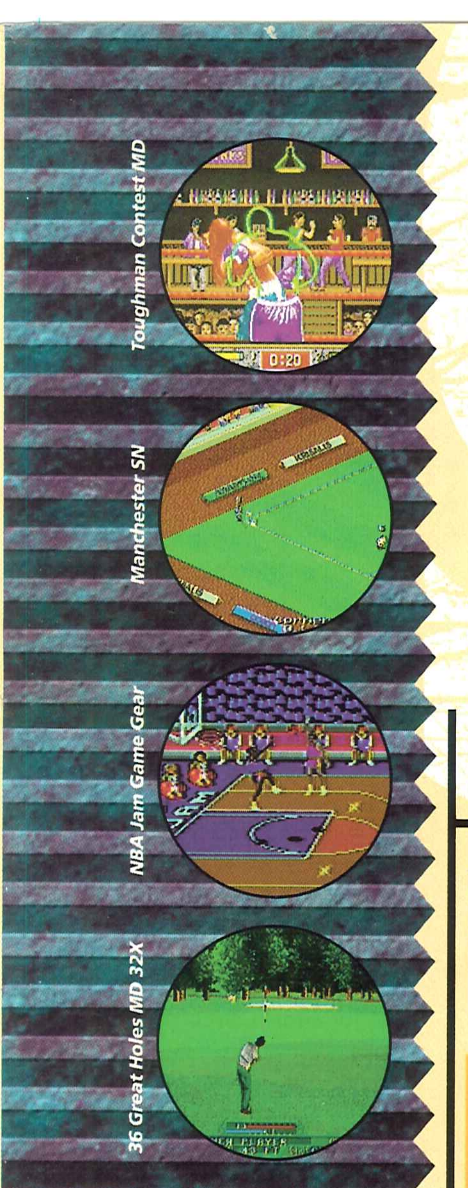
"Os escribo porque en el último número de Tribuna Abierta, Aitor Pablo de Barcelona me criticó y habló sin tener ni zorra idea de lo que hablaba. He aquí lo que dijo sin pensar:
1. "Cómo puedo criticar a una potencia mundial de videojuegos"
Yo puedo criticar a quien se me ponga en las narices; estamos en un país libre y democrático.
2. "Todos los proyectos de 16 bits se basaron en la Mega Drive"
¿Crees que si Nintendo o SNK hubieran copiado a Sega hubiesen sacados esas magníficas consolas? Si hubiesen copiado a Sega, saldrían unas bazofias de consolas.
3. "¿Qué otra consola de 16 bits ha osado hacer un sistema CD?"
Por ahora sólo está Neo Geo CD, pero no te preocupes, que ya saldrán más...
4. "¿Acaso Nintendo tiene recreativas?"
Por ahora tiene dos, Killer Instinct y Cruis´n USA y las que saldrán.
5. "Lo único que ha hecho Nintendo es sacar Virtual Boy (nada del otro mundo)".
Para que te enteres, Sega no sería capaz de sacar un sistema de Realidad Virtual ni aunque se lo dieran hecho.
Lo que quiero decir son dos cosas: que se respete la opinión de los demás y que Aitor Pablo no crea que Sega es la mejor.

Crítica injusta al Mega CD.
De The King a Daniel Tortajada.

Estoy totalmente de acuerdo con lo que dijo Daniel Tortajada de Barcelona, en lo referente a que se había puesto de moda criticar al Mega CD injustamente. Yo creo que el Mega CD es una consola estupenda que tiene unos juegos alucinantes (y otros que no tanto, como todas las consolas), y que fue la primera en tener juegos realizados completamente en imágenes reales y los primeros juegos interactivos de verdad.
Por otro lado, también estoy de acuerdo con Aitor Pablo Pérez en lo de criticar a Sega y en todo lo que dijo, ya que a mí me parece que Nintendo se está durmiendo.


The Future Is Now
SNK
¡Lanzamientos SNK/NEO GEO CD para Ábril!
¡ Sólo para los más Duros !
FATAL FURY 3
ROAD TO THE FINAL VICTORY
TM
!Nuevos personajes! ¡Increíbles golpes especiales!
¡Acción, ataques y diversión en un nuevo escenario3-D!
¡¡Fatal Fury vuelve con lo nunca visto!!
¡¡¡Desde Abril en tu NEO GEO CD!!!
©SNK 1995
NEO GEO CD
Joystick Controller
¡¡¡Nuestro Ultimo Super Exito!!!
DOUBLE DRAGON TM
¡Han vuelto y ahora
Luchan por sus Vidas!
¡Lucha con tu Rival
en el Espacio Infinito!
GALAXY FIGHT TM
-UNIVERSAL WARRIORS-
World Heroes 2
3 Count Bout
Robo Army
Cyber Lip
Baseball Stars Professional
NEO·GEO CD TM
SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO TM
SNK CORPORATION SNK BLDG., 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. TELEPHONE:(81)6-339-5577 FAX:(81)6-338-7175
SNK CORPORATION OF AMERICA 20603 EARL STREET, TORRANCE, CA90503,U.S.A. TELEPHONE:(1)310-371-7100 FAX:(1)-310-371-0969
SNK ASIA LIMITED SUITE 807, TOWER 1, THE GATEWAY, 25 CANTON ROAD, TSIM SHA TSUI, KOWLOON, HONG KONG. TELEPHONE:(852)2-730-0420 FAX :(852)2-375-3203
SNK EUROPE LIMITED 11 ALBEMARLE STREET, LONDON WIX 3HE, ENGLAND. TELEPHONE:(44)71-629-0472 FAX :(44)71-629-0474
©SNK 1995

HOBBYSPORTS



El deporte rey siempre será el deporte rey. Y quien lo dude, que eche un vistazo a lo que le espera en «Soccer Shootout».

SOCCER SHOOTOUT FÚTBOL DE LUJO



La noticia



Como podéis observar, las digitalizaciones de los jugadores han ganado en definición.



Mega Drive 32X "on fire"

Conversión para este soporte de «NBA Jam T. E.»

El periférico soporte de Sega está viviendo una época dorada. Esto se lo debe en gran parte a la propia compañía nipona, que quiere mantener con vida a una máquina que ya desde su origen nació, como los personajes de Calderón de la Barca, con su destino a cuestas. Una de las últimas novedades que se lanzarán al mercado para Mega Drive 32X es nada más y nada menos que la versión Tournament Edition del todopoderoso «NBA Jam».

Entre los alicientes añadidos a los que seguramente muchos de vosotros ya conocéis del programa de Acclaim, se encuentra el tamaño de los jugadores, que han aumentado unos centímetros (las vitaminas Sega son buenísimas). Además, las jugadas son mucho más espectaculares y las digitalizaciones de los bustos de los jugadores han adquirido una calidad gráfica acorde con el potencial de la Mega Drive 32X. En este soporte, «NBA Jam T.E.» terminará de enloquecer a los miles de fans de este genial programa.



La simulación pendiente

«Brian Lara Cricket»

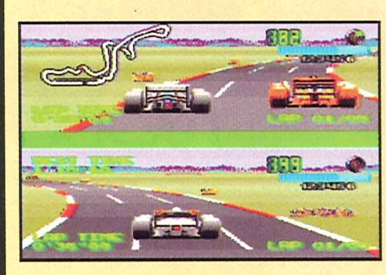
Codemasters ha agarrado con fuerza **su bate de cricket** y se ha dirigido con paso firme hacia la base de lanzadores de uno de los cartuchos más originales de la temporada veraniega. Este deporte genuinamente británico no se había visto reproducido en las consolas, pese a la gran cantidad de compañías británicas que trabajan para el mercado del software. Los chicos de Codemasters se han arriesgado a dar este paso con un simulador de su **línea deportiva Sportsmaster.**

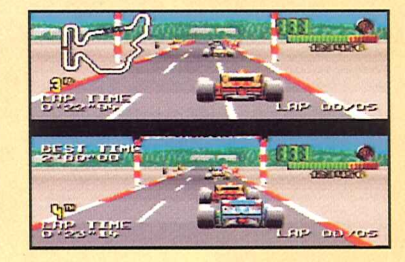
Los aficionados al cricket encontrarán **en Mega Drive**, fielmente reproducidas, todas las acciones características de la modalidad, avaladas por el prestigio de **uno de los bateadores más famosos de la Test Series británica, Brian Lara.**





SportPreview





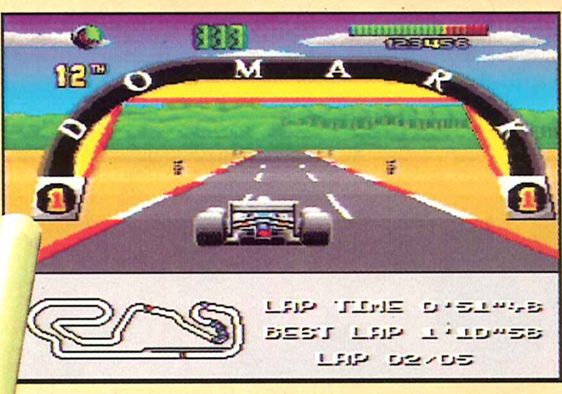


F1 World Championship Edition

Gasolina Super... Nintendo

La velocidad retorna a los chips de **Super Nintendo** con un simulador de Fórmula Uno producido por la experta en este tipo de programas, **Domark.** Con la primavera empieza una temporada más el circo de la velocidad más espectacular, la de los monoplazas en los que se aplican los últimos avances en ingeniería automovilística, aunque ello suponga poner en peligro la vida de los propios pilotos. Coincidiendo con el inicio de esta nueva temporada, aparecerá en el mercado **«F1 World Championship Edition»** para **uno o dos jugadores simultáneos** en pantalla partida.

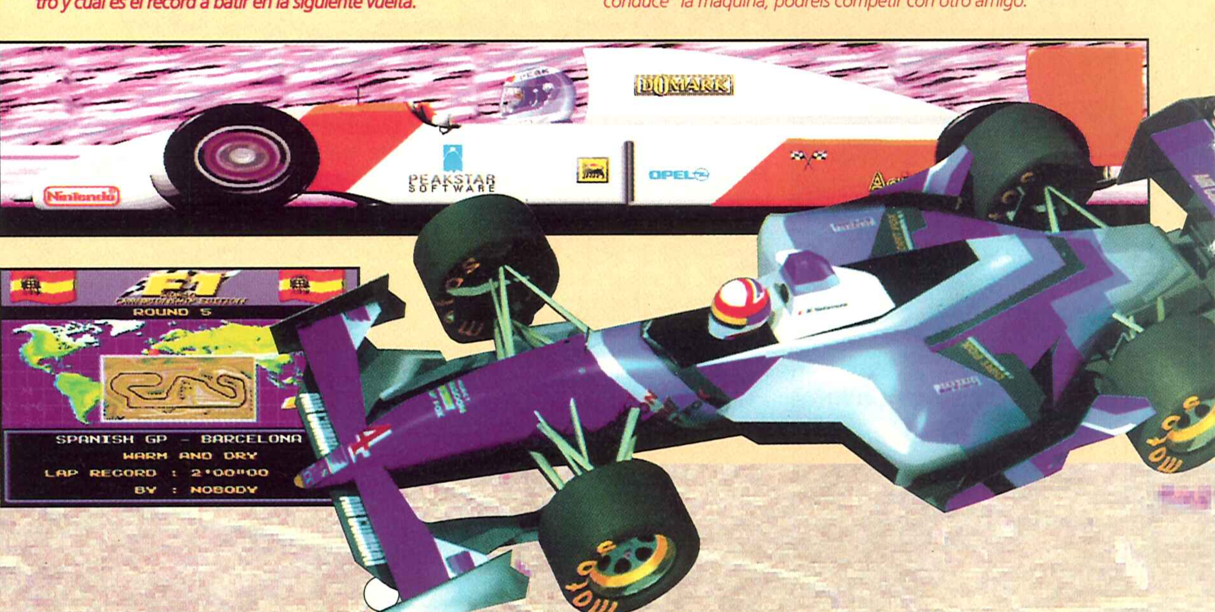
Una de las novedades más sobresalientes de este simulador es su

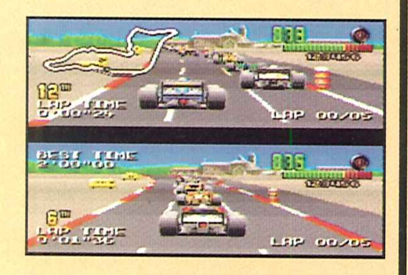


Al pasar por la línea de meta y concluir así una vuelta, recibiréis información puntual y concreta acerca de cuál ha sido vuestro registro y cuál es el record a batir en la siguiente vuelta.



Este simulador de Fórmula Uno introduce el clásico modo de dos jugadores a pantalla partida, en el que aparte de los coches rivales que "conduce" la máquina, podréis competir con otro amigo.





completa oferta de modos de juego que presenta. Así, se podrá jugar a una **temporada completa, en el modo práctica** -seleccionando el número de circuitos que integren estos entrenamientos y su orden- y un modo arcade denominado **"Knockout"**, en el que habrá que entrar en la meta entre los seis primeros para seguir en juego.

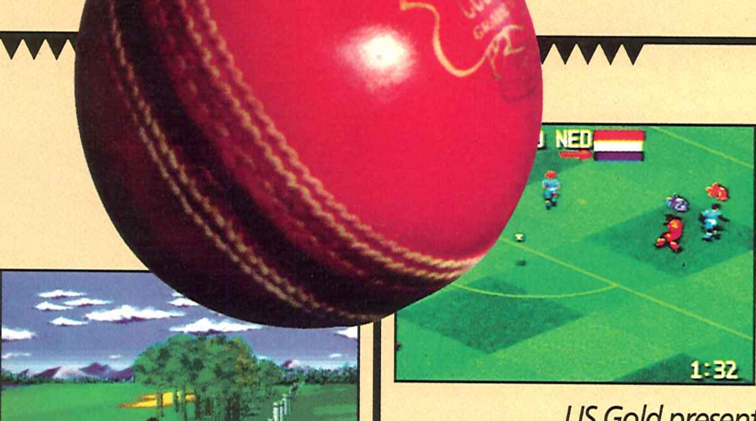
Dieciséis circuitos y seis pilotos distintos ya están calentando motores para su inminente aparición en los circuitos de Super Nintendo.

Consola	**Super Nintendo**
Compañía	**Domark**
Lanzamiento	**Mayo**









«Hooked»: un swing con viento a favor

Virgin juega al golf

A partir del mes de **junio,** podréis disfrutar de toda la emoción del golf gracias a este **«Hooked»** que llegará de la mano de **Virgin.** El juego os acercará a lo mejorcito de este deporte, con infinidad de **recorridos en 3D y hasta 8 jugadores** que podrán competir mientras tratan de emular a los grandes golfistas del circuito internacional.

Pequeña, pero "matona"

«NBA Jam T.E.» en Game Boy

La versión **Tournament Edition** de **«NBA Jam»** llegará a la portátil de Nintendo en el próximo mes de **mayo**. La conversión **para Game Boy** presentará la opción de introducir items para potenciar diversos aspectos del juego, nuevos mates y un brillante equipo de "rookies".



US Gold presenta su último fichaje

«Fever Pitch»: la estrella de la pretemporada

Después de una temporada más bien decepcionante en el campeonato de las consolas, **US Gold** ha decidido "cambiar de entrenador" para ir ya planificando una pretemporada que se avecina prometedora. De momento, le han dado el "finiquito" a su antiguo equipo de programación, **Tiertex**, y lo han sustituido por unos perfectos desconocidos en la industria del videojuego que **responden al nombre de Silicon Dreams** y que se han marcado un ambicioso objetivo: **aplicar la tecnología de 32 bits a las consolas de 16.**

Para empezar, pretenden dar la "campanada" con **«Fever Pitch» para Super Nintendo y Mega Drive,** aunque más adelante saldrá también la versión correspondiente **en Mega 32X.** Se trata de un simulador de fútbol que tiene prevista su salida al mercado británico **en el mes de junio,** y que muestra como tarjeta de presentación una gran versatilidad, ya que admite hasta **5 jugadores en Super Nintendo y 8 en Mega Drive.** Todos los sprites de los futbolistas han sido diseñados mediante estaciones de trabajo de **Silicon Graphics,** lo que constituye toda una garantía de calidad.

Uno de los elementos más interesantes del programa es la inclusión de jugadores con **diferentes tipos de juego y temperamentos.** Por supuesto, tampoco faltarán los diferentes terrenos, condiciones meteorológicas o tácticas a disposición del jugador, e incluso existirá una opción llamada "aggro" con la que podréis saltaros más elementales del fútbol. Por lo demás, la **perspectiva de juego es isométrica,** al estilo del «FIFA Soccer», un título con el que las comparaciones van a ser poco menos que inevitables.








«Kyle Petty's no fear Racing»

Williams abrasa los circuitos

El nombre de **Kyle Petty** no es muy conocido para el público español, pero en Estados Unidos es una figura muy popular, ya que es uno de los mejores pilotos del circuito americano de automovilismo. No nos debe extrañar, por tanto, que **Williams** haya decidido trasladar a un cartucho **de Super Nintendo** todas las emociones y el peculiar estilo de conducción de Kyle Petty.

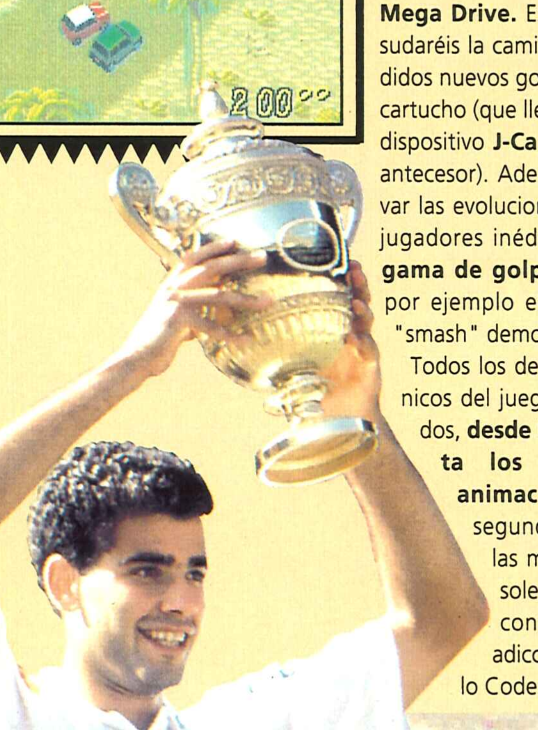
Este **24 megas** ha sido programado mediante **estaciones de trabajo de Silicon Graphics.** Dispondréis de un total de **28 circuitos** de serie y podréis editar vuestras propias pistas, con curvas cerradas y todo tipo de dificultades. Asimismo, se os ofrece la posibilidad de **personalizar vuestro coche** hasta la última pieza y elegir las condiciones meteorológicas en las que se va a desarrollar la carrera. A vuestra elección se han puesto hasta **12 apabullantes bólidos**, con los que surcaréis el asfalto a ritmo de rock duro. Lamentablemente, lo único que no podemos anticiparos es **la fecha de lanzamiento** de este prometedor cartucho en España.

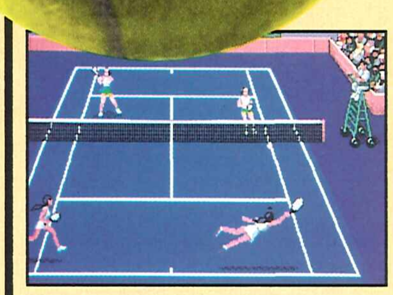
Game Gear tendrá su «Power Drive»

Con todo el poder de la velocidad

Seguro que muchos recordáis un juego de coches un tanto particular que apareció en Mega Drive y Super Nintendo. Pues bien, el juego en cuestión respondía al nombre de **«Power Drive»,** y ahora está a punto de realizar su entrada triunfal **en la portátil de Sega.** El desarrollo del juego será muy similar al de las versiones para 16 bits, y promete llevar a Game Gear toda **la emoción de las grandes competiciones.**








«Pete Sampras'96»

Codemasters conecta su mejor golpe

Codemasters os volverá a enganchar al pad convertido en raqueta de tenis, con la reedición de **«Pete Sampras»** en una versión mejorada expresamente para los usuarios **de Mega Drive.** Este próximo verano sudaréis la camiseta con los espléndidos nuevos golpes y pistas de este cartucho (que llevará incorporado el dispositivo **J-Cart** estrenado por su antecesor). Además, podréis observar las evoluciones de una serie de jugadores inéditos, con toda una **gama de golpes ocultos,** como por ejemplo el súper servicio, el "smash" demoledor, etc.

Todos los demás elementos técnicos del juego han sido mejorados, **desde la jugabilidad hasta los gráficos y las animaciones.** En suma, la segunda parte de una de las mayores fiebres consoleras del año pasado, con unos niveles de adicción al más puro estilo Codemasters.

SportPreview



Consola
Super Nintendo
Compañia
Namco
Lanzamiento
Junio



Namco se ha descolgado con un simulador de fútbol que hará las delicias de los aficionados a este deporte, no sólo por la gran variedad de modos de juego que mostrará en su menú, sino también por la **plasticidad y belleza con que los sprites de los jugadores** ejecutarán pases, lanzamientos, remates de cabeza y tiros a puerta.

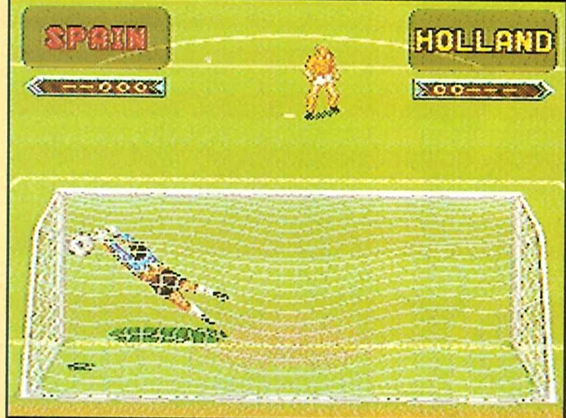
Para empezar con las opciones, aparte del tradicional **modo Exhibicion** podréis **practicar los lances más importantes de un partido,** como el dribling, los lanzamientos de faltas directas, saques de esquina e incluso la defensa. Los **penalties** también cuentan con un modo de juego aparte, en el que incluso po-

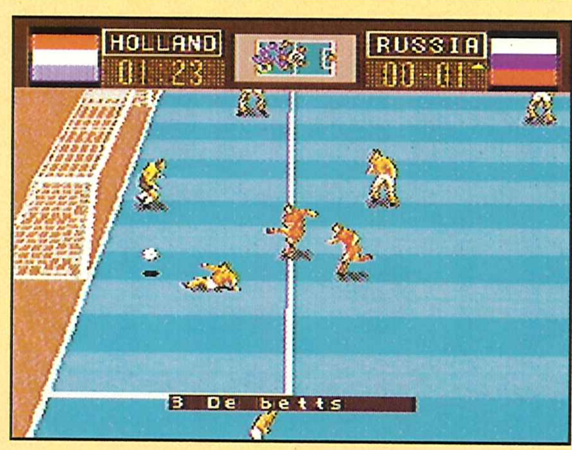


Antes de jugar un partido, conviene que practiquéis un poco en el modo Entrenamiento. Por ejemplo, driblando a esta serie de pivotes.







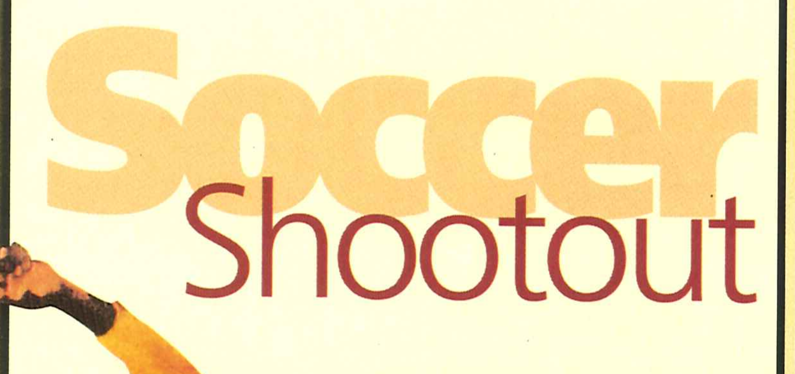


dréis hacer tandas contra otro jugador o contra la máquina.

Pero las novedades más deslumbrantes tienen que ver con el número de jugadores que pueden intervenir en los partidos: nada menos que hasta **cuatro jugadores humanos simultáneos.** Otro de los modos novedosos es la posibilidad de disputar partidos en la vibrante y espectacular modalidad de **fútbol indoor,** en la que no existen los fueras de banda y participan sólo siete jugadores, portero incluido.

«En el apartado técnico, **«Soccer Shootout»** contará con una adecuada **perspectiva frontal** y con las cualidades que ofrecen los mejores simuladores de fútbol.

El arte del balompié





En la modalidad de fútbol indoor las líneas de fuera han sido sustituidas por paredes, por lo que el balón no deja de estar nunca en juego.



El chip FX ataca de nuevo

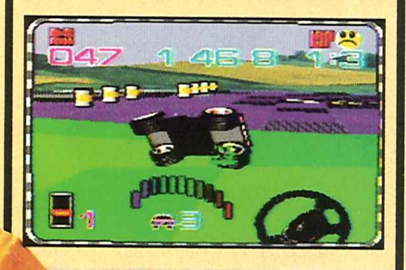
«Dirt Racer» para SN

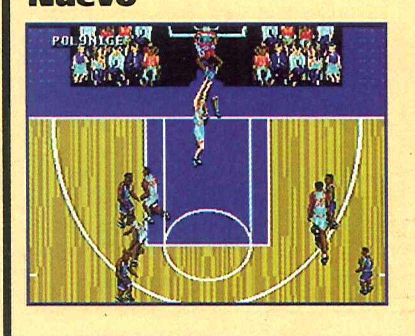
Los Rallys, la velocidad y los polígonos han sido el escenario elegido por **Elite** para mostrarnos la última novedad del **chip FX: «Dirt Racer».** Con este cartucho podréis vivir toda la emoción de las **carreras "Off-Road",** compitiendo a través de pistas tridimensionales a los mandos de **tres coches distintos.** En el modo un jugador el nivel de dificultad se ajustará a las habilidades del piloto, para que así cada carrera sea diferente.

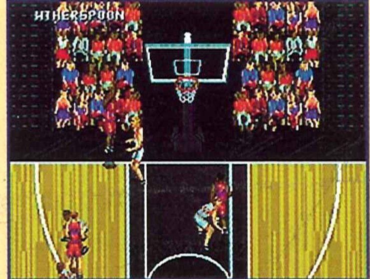


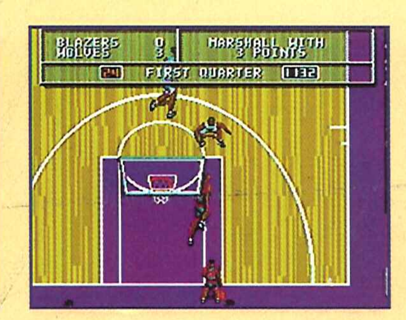








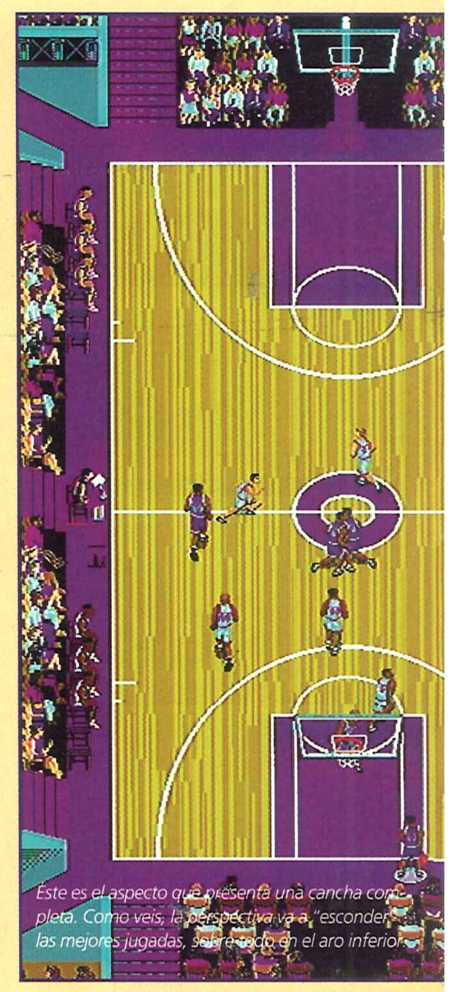






- MEGA DRIVE
- Baloncesto
- SEGA
- Sega

NBA Action 95



Este es el aspecto que presenta una cancha completa. Como veis, la perspectiva va a "esconder" las mejores jugadas, sobre todo en el aro inferior.



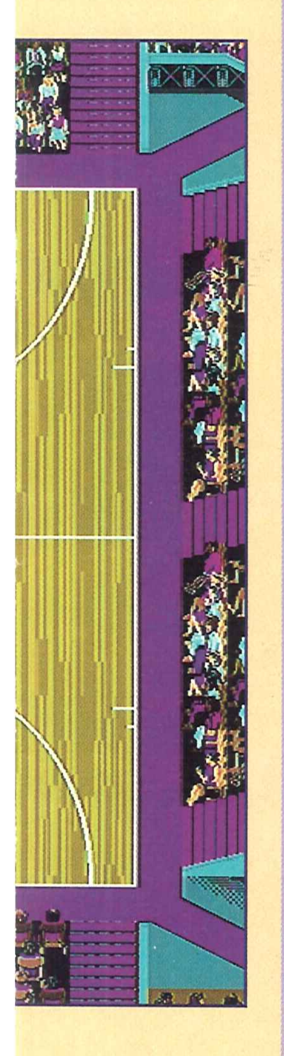
Nº jugadores: **De 1 a 5**
Nº de **equipos: 30**
Niveles de dificultad: **1**
Continuaciones: **Graba**
Megas: **16**

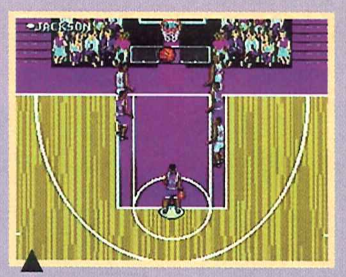
Baloncesto de alta escuela

En este cartucho vais a encontrar reflejadas todas las cualidades que debe reunir un completo simulador de basket. Para empezar, se recogen todos los equipos que participan en la liga profesional americana con sus actuales jugadores, y tanto unos como otros están analizados en una exhaustiva colección de estadísticas de ésas que tanto gustan a los yankees. El resultado de este despliegue de medios es que vuestro equipo podrá disponer de los "center" más codiciados, de los mejores "matadores" o de los más hábiles pasadores con sólo atinar en la opción más apropiada.

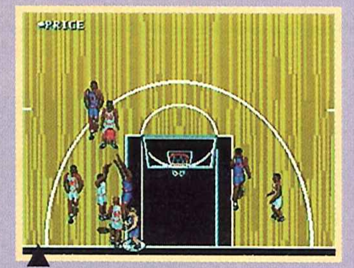
El juego, además. va equipado con una utilísima pila que permite salvar cualquier modificación efectuada en las alineaciones de los equipos, así como en el desarrollo de la temporada regular. Por cierto, que si optáis por jugar esta modalidad, podéis incluir en la liga tantos jugadores como amigos tengáis a mano. El resto los controlará la máquina. Por otro lado, siempre os queda la posibilidad de disputar los socorridos y divertidos partidos amistosos, en los cuales se admiten hasta cinco jugadores simultáneos que pueden participar en el mismo equipo o repartirse entre los dos.

Pero existen aún muchas más opciones, como fijar la duración de cada cuarto, realizar cambios o configurar alineaciones, aunque quizás la más original de todas ellas sea la de crear nuevos jugadores a los que podéis dotar incluso de su propio historial universitario. En fin, que si nos decidiéramos a enumerar todas las posibilidades de este «NBA Action 95»,





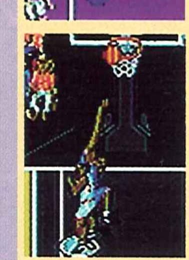
Para lanzar **tiros libres** tenéis que hacer coincidir el balón con la marca en la barra horizontal que aparece sobre el aro.

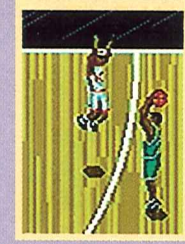


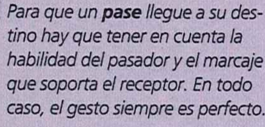
El tapón, la jugada defensiva preferida por los "center", se realiza con una facilidad que no corresponde con la realidad.

Los jugadores lanzan desde cualquier posición con una técnica depurada, ya sea **un tiro** en suspensión, gancho o bandeja.

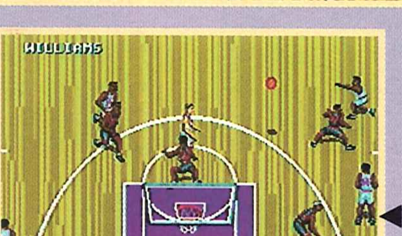








Todos los jugadores pueden botar, pero no todos saben **proteger la pelota**. Tanto bases como aleros controlan el balón con habilidad y es difícil que lo pierdan.



Para que un **pase** llegue a su destino hay que tener en cuenta la habilidad del pasador y el marcaje que soporta el receptor. En todo caso, el gesto siempre es perfecto.

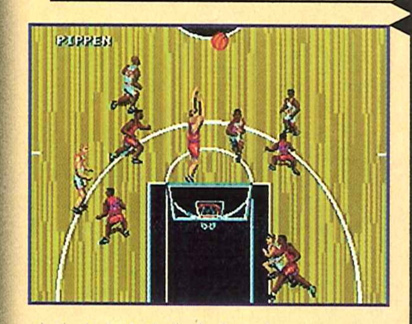






El mate, una de las más espectaculares jugadas del baloncesto, está representado en este juego por una amplia gama.

Jugadores sobrados de técnica



Positivos

+ El juego es bastante rápido, pero a la vez fácilmente controlable.
+ Muchísimas opciones.

Negativos

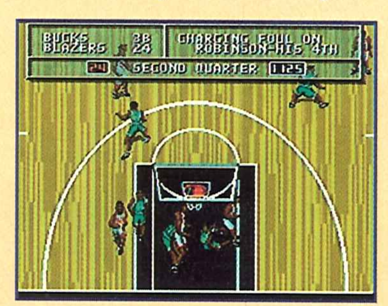
- Los problemas de visibilidad debidos en parte al scroll.
- Falta algo más de espectacularidad.

descubriríais que tiene muchas más que otros simuladores de semejantes características.

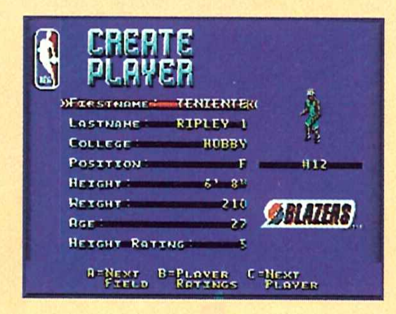
En todo caso, lo más chocante de este juego es probablemente su perspectiva frontal, muy poco frecuente en juegos de basket y que sin embargo puede propiciar algunos problemas de localización al empezar a jugar. A pesar de que controlar los movimientos de los jugadores resulta sencillísimo, esta perspectiva influye negativamente ya que no permite las espectaculares rotaciones que mostraba «NBA Action 94», y por eso los mates no se aprecian con las misma claridad.

Resumiendo, estamos ante un simulador que ofrece múltiples opciones de juego y que mantiene un sencillo control, con el que se pueden realizar jugadas dignas de la mejor liga de basket del mundo.

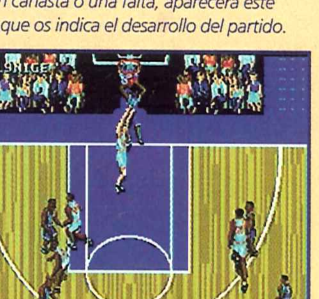
Tras «NBA Action 94» Sega nos ofrece una nueva edición de la liga de baloncesto americana, que esta vez sí va a ver la luz en nuestro país. El espectáculo está servido.

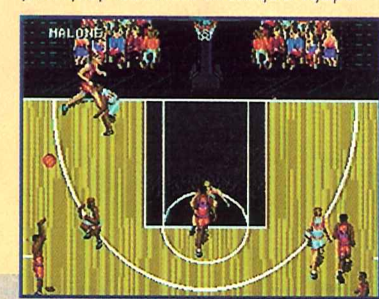


Tras un canasta o una falta, aparecerá este menú que os indica el desarrollo del partido.



Esta opción os permite crear un jugador completo que podéis incluir en cualquier equipo.



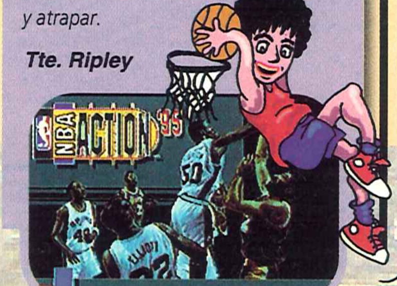


Le falta chispa

He aquí un buen simulador de basket que ofrece amplias opciones de juego y un control sencillísimo, si bien carece de la fuerza de otros juegos similares a la hora de jugar. No sé, le falta chispa... quizá sea por la escasa contundencia de los mates y el poco cuerpo que le ponen los jugadores al defender. Aunque con esto no quiero decir que el juego sea malo, ni lento, ni poco jugable.

En el aspecto técnico, podemos encontrar ciertos problemas con el scroll y algunos barullos en la zona, pero en general los jugadores se mueven bien y con rapidez. La banda sonora es rápida y cañera y los efectos sonoros, en especial las voces digitalizadas y los gritos del público, resultan los ideales. Resumiendo: un buen juego, al que le falta un poco de "carne" y vitalidad, pero que sabe divertir y atrapar.

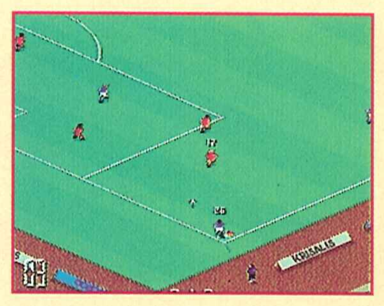
Tte. Ripley

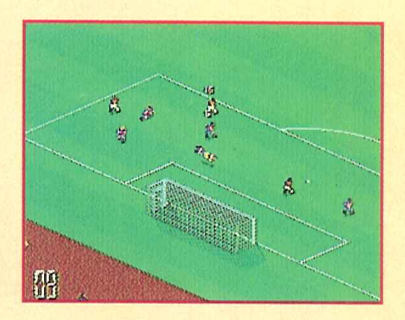


Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción	TOTAL
86	80	87	86	87	86

- SUPER NINTENDO
- Futbol
- Ocean
- Krisalis Software

Manchester united championship Soccer







Cuando un jugador realice una dura entrada, el árbitro aparecerá en pantalla para mostrarle la oportuna tarjeta amarilla... o incluso la roja.



Como ves, el juego presenta dos perspectivas diferentes, aunque ambas aéreas: una desde detrás de la portería y otra diagonal. Tú eliges.

Auténtico fútbol inglés

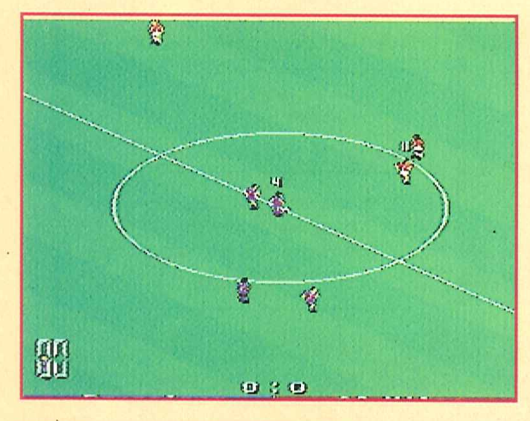
Los buenos aficionados al deporte rey, y los que no lo sean tanto, sabrán que el fútbol inglés destaca por ser tremendamente **rápido y ofensivo.** El balón no tarda más de unos segundos en pasar de un área a la otra y las ocasiones de gol se suceden. Pues bien, **Ocean** ha logrado mostrar todas las excelencias de este tipo de fútbol con este **«Manchester United Championship Soccer».**

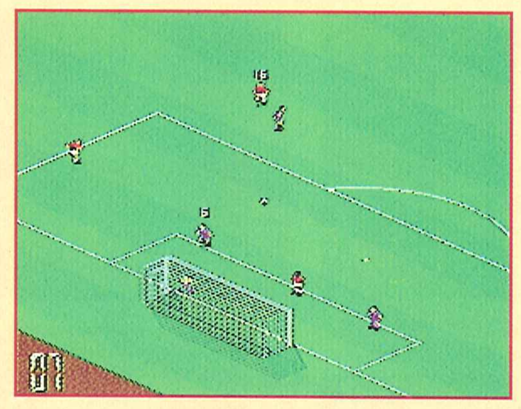
Bajo dos tipos de **perspectivas aéreas (una diagonal y otra desde el fondo)**, veréis cómo vuestros pequeños jugadores no pierden tiempo en cruzar el campo y disparar a puerta, con lo que esto conlleva en cuanto a la jugabilidad. A ello se le suma un completo cuadro de opciones, en el que podéis deleitaros con **los mejores equipos de Europa** encabezados por el Manchester United, selecciones de las **ligas inglesa, española, francesa y alemana,** e incluso un equipo de **grandes leyendas del fútbol mundial**, con la inclusión de Pelé, Di Stéfano, Cruyff, Maradona y compañía. Todo ello con la única salvedad de que sus nombres están ligeramente retocados.

Por lo demás, destaca la posibilidad de jugar una **Liga de Campeones** real como la vida misma, y de comprobar vuestras cualidades de entrenador con un nuevo y completísimo sistema denominado **"tactigrid".**

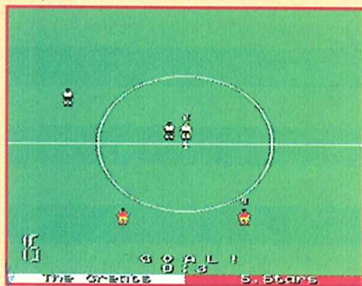


Una de las opciones permite ver un detallado cuadro que contiene las características de cada jugador. Puedes conocer su velocidad, precisión en el pase, resistencia física, estado de forma... en fin, todos los datos que necesitas para confeccionar tu equipo.











Nº jugadores: 1 ó 2

Nº de equipos: 72

Niveles de dificultad: 1

Continuaciones: Passwords

Megas: 8

Positivos

+ La velocidad está presente en todas las acciones.
+ Jugar con Di Stéfano, Platini, Pelé, Cruyff y Maradona en el mismo equipo.

Negativos

- El pequeño tamaño de los sprites.
- Que no se sepa muy bien si hay 11 ó 5 jugadores por equipo.
- Se echa de menos un pequeño radar.

Ocean ha reunido a los mejores equipos del continente, capitaneados por el Manchester United, y los ha introducido en un cartucho que destaca por su ritmo frenético de juego.



Un locutor, micrófono en mano, aparecerá en pantalla para comentar las jugadas más destacadas que se produzcan durante el partido.

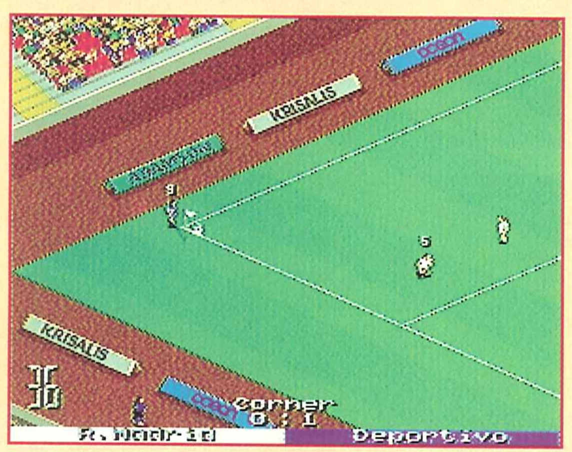


El sistema tactigrid te permite crear tu propio sistema de juego, situando a cada jugador en el cuadrante del campo que creas oportuno.











Una velocidad endiablada

Los "Diablos Rojos de Old Tratford", apodo con el que se conoce a los jugadores del Manchester United, no han podido recibir un mejor homenaje. Y es que en este juego de Ocean todo se produce a una endiablada velocidad, hasta tal punto que no se sabe muy bien si hay once futbolistas por equipo o sólo cinco o seis.

Su aspecto gráfico no es precisamente un ejemplo de perfección -hay algunas ralentizaciones y los sprites de los jugadores son demasiado pequeños-, pero tiene la jugabilidad y el ritmo de juego necesario para gustar a los amantes del fútbol ofensivo y a los de la diversión "a secas".

El Consolero Enmascarado



Gráficos 83 · Música 80 · Sonido FX 78 · Jugabilidad 87 · Adicción 86 · TOTAL 85

Nuevo



Como en las 16 bits, este «NBA Jam» portátil tiene un modo de juego con items especiales.



Cuando los jugadores en racha "calientan" la muñeca, no hay nada que les pueda parar.





Positivos

+ Es rápido, divertido y muy jugable.
+ El nuevo modo de juego con la inclusión de items especiales alarga enormemente la vida del juego.

Negativos

- La escasa visibilidad que permite la pequeña pantalla de Game Gear .
- El balón se suele "perder" con demasiada frecuencia. Hay que acostumbrarse.



▶ GAME GEAR
▶ Baloncesto
▶ Acclaim
▶ Midway



NBA Jam Tournament Edition



Nº jugadores: **1 ó 2**
Nº de equipos: **27**
Niveles de dificultad: **1**
Continuaciones: **Passwords**
Megas: **4**

Basket espectacular para Game Gear

Si el basket es uno de los deportes más espectaculares y la liga americana la más fuerte, **«NBA Jam»** es el juego ideal para plasmar estas dos virtudes, aunque no sea de una forma calcada a la realidad. A nadie le coge de nuevas si decimos que este cartucho **no es un simulador puro de baloncesto.** El hecho de que los equipos tengan sólo dos jugadores en cancha o que el fuego en la sangre se traduzca **en balones llameantes**, no resulta muy habitual en un partido de la NBA. Claro, que tampoco hay nada tan impresionante como ver a Pippen saltar desde la línea de tres puntos para machacar tras haberse elevado varios metros por encima del aro.

Podéis estar pensando que esto ya se podía lograr con la primera parte de «NBA Jam», pero no estaréis en lo cierto, ya que ahora las cosas se presentan mucho más calientes. Existen dos modalidades de juego. Una es el **torneo con los 27 equipos de la NBA** y sin las excentricidades características de este juego, y la otra es una competición muy especial **con items** capaces de, por ejemplo, **dejar fuera de combate a todos los jugadores en cancha.**

Hay más cosas nuevas, como la posibilidad de hacer cambios en el descanso entre dos cuartos o de elegir **un equipo de rookies**. Pero sin duda, lo mejor es lo que queda de la primera parte, lo intocable: **un juego muy divertido, con gran poder de adicción y altamente jugable.**



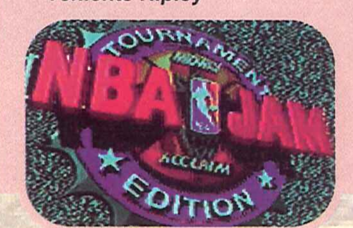




El baloncesto portátil tiene sus limitaciones

*Esta conversión de «NBA Jam T.E.» ha sabido mantener intactas la mayoría de las virtudes de sus hermanas mayores, con la ventaja añadida de que **se puede llevar a cualquier parte**. Por desgracia, no todo es positivo. Las limitaciones que impone Game Gear no sólo se aprecian en la **menor definición gráfica de los jugadores**. Eso no sería del todo importante. Lo peor del caso es lo complicado que resulta **seguir el balón y mantener un control** sobre todas las acciones de juego. Sin llegar a hacerse injugable, **no es tan "fácil"** como sería de desear.*

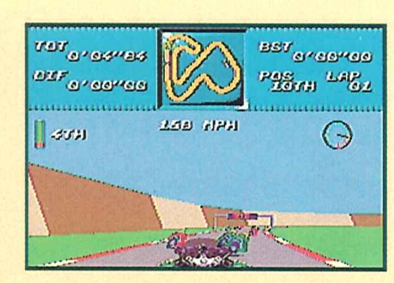
Teniente Ripley



Gráficos	Música	Sonido FX	Jugabilidad	Adicción	TOTAL
83	85	82	85	85	83

Nuevo







Positivos

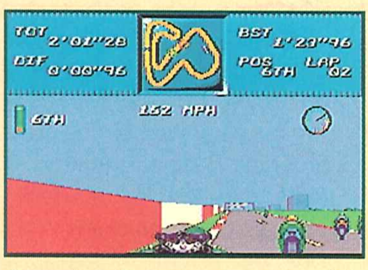
+ La música, muy cañera, pone el ritmo apropiado a la velocidad.
+ Muchos niveles de dificultad para que no os aburráis demasiado pronto.

Negativos

- La lentitud de la opción para dos jugadores simultáneos.
- Que el vehículo no actúe como lo que es, es decir, como una moto.

Como para tirarse de la moto

Nº jugadores: **1 ó 2**
Nº de circuitos: **12**
Niveles de dificultad: **5**
Continuaciones: **Passwords**
Megas: **8**



Como veis, gráficamente este cartucho no brilla ni por su colorido ni por su nivel de detalle.

La opción de dos jugadores no hace más que ralentizar la ya escasa velocidad del juego.

- MEGA DRIVE
- Motociclismo
- Time Warner
- Domark

Kawasaki Superbike

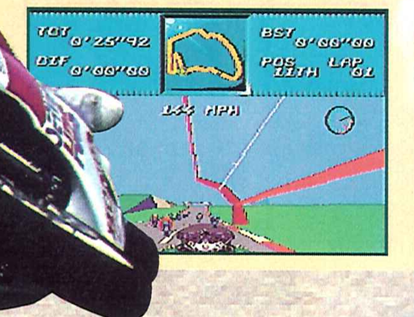
No se puede decir que éste sea un gran juego de motos. Es más, en realidad se trata de un cartucho que mantiene todas las rutinas del **«F-1» de Domark,** adaptando los circuitos y los giros de pantalla a la perspectiva de una moto. Es decir, **la supuesta motocicleta actúa, en realidad, como un coche.**

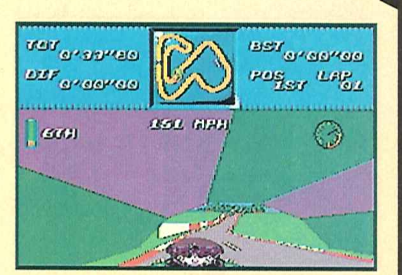
Es bastante lamentable ver cómo chocar contra otro motorista o contra un poste no supone más que una deceleración o un frenazo brusco. Claro que lo peor llegará **cuando decidáis echar una partidita a dobles** y descubráis que los polígonos se arrastran a dos por hora, a través de unos escenarios aún más tristes que los normales.

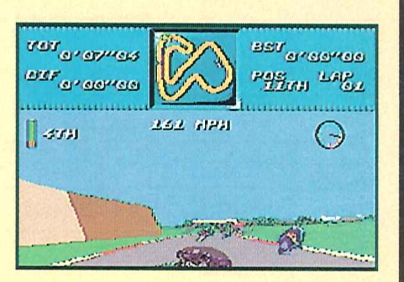
Eso sí, hay que reconocer que en cuanto a opciones no está mal del todo. Básicamente **podéis correr "amistosos"** contra la máquina o contra un amigo, **o participar en un campeonato** con passwords incluidos. También tenéis la posibilidad de elegir entre cinco niveles de dificultad y **delimitar el número de vueltas de cinco a veinte**. Y ya en competición, de **escoger los neumáticos, el tipo de combustible,** el cambio... en fin, lo habitual.



A la hora de elegir circuitos, no hay problema de variedad. Las quince pistas os permitirán demostrar vuestra pericia en toda situación.







¡Qué pena de motos!

Que los juegos de motos no sean muy frecuentes en las consolas no es excusa para intentar colocar un cartucho carente de las ***mínimas cualidades de diversión y jugabilidad.*** Gráficamente es un juego bastante soso, algo que sería perdonable si la moto se moviera "como una moto" (literal y figuradamente). Lo malo es que además de no correr demasiado, ***tiene todo tipo de deslices técnicos.*** Y no hablemos del modo de dos jugadores, donde los polígonos se arrastran por una minúscula pantalla.

Lo mejor es la música, ya que ***impone un buen ritmo a lo largo de la carrera,*** consiguiendo que el ruido del motor resulte menos agónico. Las ***opciones*** tampoco están mal, pero un juego deportivo no puede vivir sólo de música y opciones.

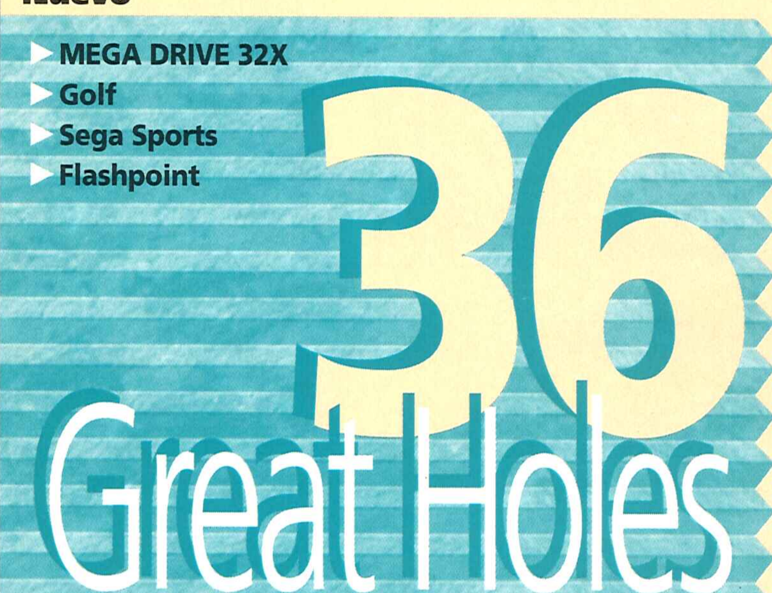
Teniente Ripley



Gráficos **60** Música **76** Sonido FX **69** Jugabilidad **55** Adicción **50** TOTAL **58**

- MEGA DRIVE 32X
- Golf
- Sega Sports
- Flashpoint

36 Great Holes



Éste es el golf que le gusta a "Boom Boom" Couples





Nº jugadores: De **1 a 8**

Nº de hoyos: **36**

Niveles de dificultad: **0**

Continuaciones: **Salva**

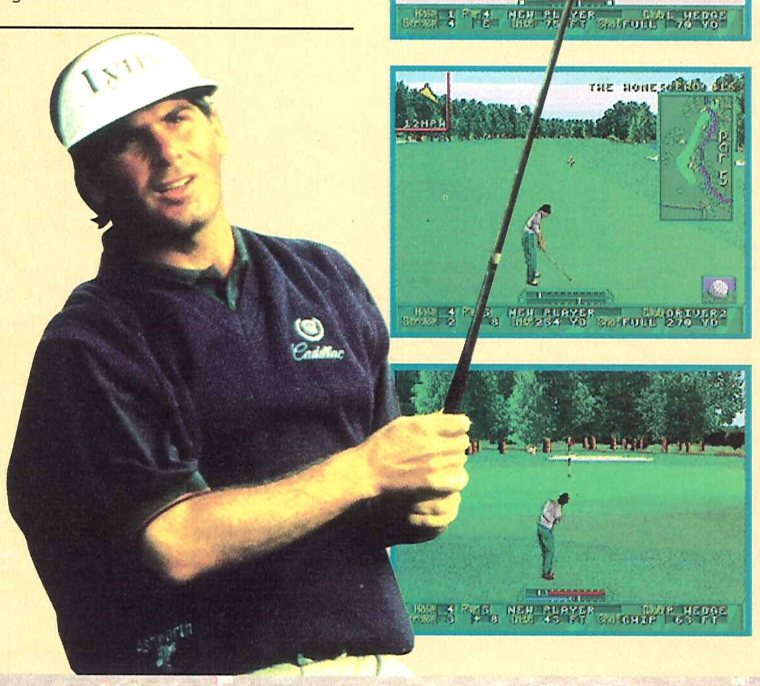
Megas: **24**

Positivos

+ Es un juego que destaca por su facilidad de manejo, lo que os permitirá haceros con él sin excesiva dificultad.
+ La suavidad de movimientos del jugador.

Negativos

- A pesar de estar correctamente realizado, no se han sabido explotar a fondo todas las posibilidades técnicas que ofrece el Mega Drive 32 X.

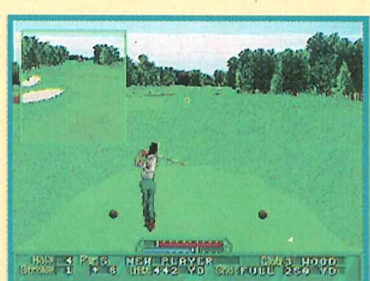


Fred **"Boom Boom" Couples** es toda una institución en el golf, y ahora llega a Mega Drive 32X para ofrecer **sus 36 hoyos preferidos en los Estados Unidos**. Para ello ha contado con la colaboración de **Sega Sports y Golf Magazines**. El cartucho está repleto de opciones: desde **varios formatos de juego** hasta la posibilidad de **editar a vuestro jugador**, **seleccionar entre palos** de madera, metal y grafito, y **elegir** incluso entre **empuñaduras** de acero, titanio o grafito.

El juego en sí ofrece **seis** formatos diferentes con características propias. Así, podréis participar en **campeonatos**, optar por **"Stroke Play"**, en el que se tiene en cuenta el número total de golpes, por **"Skins"**, donde a cada hoyo se le asigna un valor monetario, por **"Shoot-Out"**, donde dos o más jugadores tratarán de evitar la descalificación, por **"Scramble"**, una competición por equipos donde cuenta la mejor jugada de cada uno, o por **"Match Play"**, un mano a mano.

Respecto a los campos, se puede elegir entre los **18 hoyos** favoritos de Fred, los 18 más largos o más cortos, o jugar en los **36** que ofrece el programa. Además, podréis jugar hasta ocho jugadores simultáneos, y contaréis con los **consejos** y comentarios **del propio Couples**.





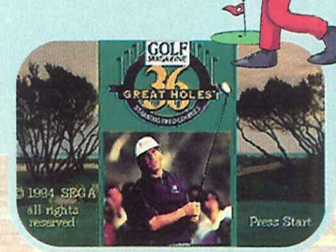
Con unos movimientos de lo más suave, podéis adentraros en los 36 hoyos preferidos de uno de los mejores golfistas, Fred Couples.

Un drive que se queda corto

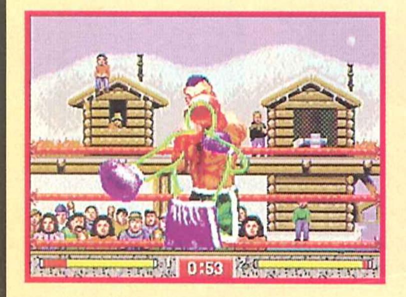
No se puede negar que este cartucho resulta jugable y calará hondo entre los amantes del golf, sobre todo gracias a la inclusión de hasta ***ocho jugadores****. En cuanto al resto del Universo, tendrá ocasión de acercarse más a un deporte considerado un tanto elitista.*

Pero en lo que respecta a ***sus características técnicas, no colma todas nuestras expectativas****. Por un lado, los gráficos están totalmente digitalizados, por lo que son muy bonitos pero no tienen misterio alguno. Eso sí,* ***los jugadores se mueven*** *muy,* ***muy bien****. Por otra parte, escuchar tan solo* ***nueve melodías*** *resulta un tanto limitado, pero lo cierto es que se dejan escuchar tan bien como todos los efectos.*

Cruela de Vil



Gráficos **82** · Música **77** · Sonido FX **84** · Jugabilidad **86** · Adicción **84** · TOTAL **81**









- MEGA DRIVE
- Simulador
- EA Sports
- Visual Concepts y High Score

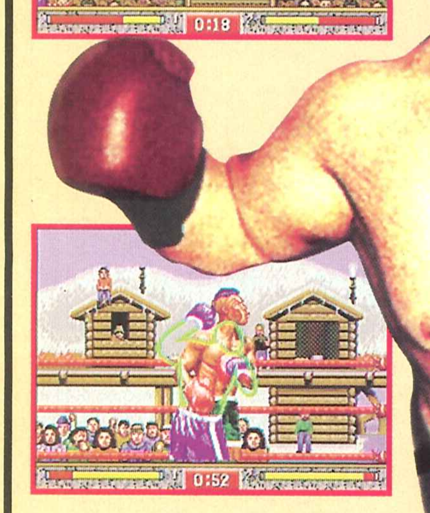
Toughman Contest

EA se apunta al boxeo

Después de infructuosos intentos de realizar un programa de boxeo de calidad, un nuevo simulador hace su aparición en los 16 bits de Sega. **«Toughman Contest»** os introducirá en una competición pugilística muy particular, basada **más** en la **resistencia que** en la realización de **buenos golpes**.

El título de **"Toughman"** lo recibe el vencedor de **un torneo de un día** de duración, en el que los **combates** son **continuados**, sin tregua. La duración de los enfrentamientos es de **tres asaltos de un minuto** de duración cada uno.

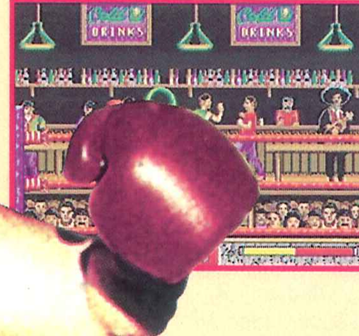
Tres son los **modos de juego** que podéis encontrar en este simulador: **"Exhibition"**, un combate aislado para uno o dos jugadores simultáneos; **"Tournament"**, en el que un jugador empieza en liga regional el torneo Toughman; y **"Customizable Tournament"**, donde podréis realizar vuestra propia competición para uno o dos jugadores simultáneos, con un **máximo de ocho participantes**.



Nº jugadores: 1 ó 2
Nº de luchadores: 25
Niveles de dific.: Progresivo
Continuaciones: Passwords
Megas: 32







Positivos

+ El número de boxeadores que se pueden elegir.
+ Los diferentes modos de juego.

Negativos

- La lentitud de respuesta de los boxeadores al pad no es precisamente algo que favorezca a la jugabilidad.

Boxeo para tortugas

*Como hemos dicho en varias ocasiones, un simulador deportivo ha de acercarse lo más posible a la realidad. En este caso, si bien la idea de presentar una **perspectiva frontal con el luchador más cercano** silueteado para así poder ver al contrincante **es acertada**, no se puede decir lo mismo de **los golpes** que realizan los boxeadores.*

*Su **ejecución es irritantemente lenta**, pudiendo pasar perfectamente un par de segundos desde que se aprieta el botón del pad hasta que se produce la respuesta en el luchador. Y todo ello con la increíble cantidad de 32 megas. Un nuevo **intento fallido** de realizar un buen simulador de boxeo para Mega Drive.*

Boke



Gráficos 80 | Música 75 | Sonido FX 85 | Jugabilidad 70 | Adicción 75 | TOTAL 75

La Gran

INTERCAMBIOS

DESEARIA CAMBIAR juegos de Mega Drive. Sólo San Sebastián y alrededores. Llamar de 3:00 a 5:00 de la tarde o por las noches. Preguntar por Julio. TF:943-451369.

CAMBIO «Golden Axe» por «X-Men» o «GP Mónaco». Preguntar por Alfonso. TF:956-286428.

CAMBIO juegos de Mega Drive por un tiempo. A ser posible, de lucha o aventuras. Sólo Segovia. Llamar por las tardes de 5:30 a 7:30. Preguntar por José María. TF:921-443143.

¡URGENTE! Cambio «Zelda» y «Donkey Kong Country» de Super Nintendo por «Flashback» y «Stunt Race FX», respectivamente. Son las versiones españolas. Sólo Sevilla. Preguntar por Enrique. TF:95-4228686.

CAMBIO Game Boy con «Los Pitufos», «Super Mario Land 2», «Snoopy» y un cartucho de 8, por «Dragon Ball Z 2» o «Dragon Ball Z 3». Preguntar por Sergio. Sólo Alicante. TF:96-5101519.

CAMBIO «Super Star Wars» de Super Nintendo, en perfecto estado, por «Starwing», «Micky Magical Quest», «Zelda», «NBA Jam», «Stunt Race» o algún otro. Preguntar por Bruno. Llamar por las tardes. TF:958-286959.

CAMBIO Master System II con dos mandos y el juego «Alex Kid» + Nintendo con dos mandos y el «Mario Bros» + 5.000 pesetas, por el Mega CD. Si puede ser, con juego. Interesados, preguntar por Raúl. TF:91-6985730.

CAMBIO Atari con 2 u 8 juegos por «Mickey Mania», «Mr. Nutz», «Aladdin», «Batman & Robin», «Pitfall», «Earthworm Jim», «Animaniacs», «Power Drive», «Zool», «Yogi Bear», «Sparkster» u otros de Mega Drive. Llamar a Carlos. TF:96-1780730.

INTERCAMBIO todo tipo de utilidades y juegos para Pc. Ultimísimas novedades. Preguntar por Raúl. TF:96-6674354.

CAMBIO consola Mega Drive por una Super Nintendo. Sólo Cataluña. Interesados, llamar de 16:00 a 20:00 horas y preguntar por José Luis. TF:93-3876971.

VENTAS

VENDO bicicleta Monty de Trial en perfectas condiciones y valorada en 60.000 pts, por dos juegos de Super Nintendo. Entre ellos: «Donkey Kong Country», «Earthworm Jim», «Mortal Kombat II», «Starwing» y otro a elegir. La vendo por 32.000 pesetas. Sólo Málaga. Preguntar por Abel. TF:952-282222.

VENDO «Fifa International Soccer», «Batman Returns» y «Super Mario All Stars». Sólo León. Preguntar por Daniel. TF:987-283207.

VENDO Mega Drive con 9 juegos y 2 mandos por 20.000 pesetas. Preguntar por Carlos. TF:91-6467933.

VENDO los siguientes juegos de Super Nintendo: «World League Basketball» por 4.000 pesetas, «Probotector» por 4.000 pesetas, «Plok» por 7.000 pesetas, «Street Fighter II» por 3.000 pesetas, «Dragon Ball Z» por 5.000 pesetas, «Eurofootball Champ» por 4.000 pesetas y «U.N. Squadron» por 4.000 pts. Sólo Barcelona. Preguntar por Ángel Navarrete. TF:93-6376917.

VENDO juegos de Super Nintendo: «Fifa International Soccer» por 8.500 pesetas, «Joe and Mac» por 5.000 pesetas, «Bart Nightmare» por 4.500 pesetas, «W. L. Basketball» por 5.500 pesetas y «Cool Spot» por 5.000 pesetas. Llamar por las tardes de 18:00 a 21:00 horas. Preguntar por Juan. TF:91-5548824.

VENDO juegos de Master System a 1.000 pesetas cada uno o 19 juegos por 10.000 pesetas. Escribir a: Francisco Muñoz Chapia, c/Santa Bárbara, 27 Bajo. 46113 -Moncada- (Valencia).

VENDO consola Nasa, compatible con Nintendo con 190 juegos + 3 juegos de cartucho + pistola + 2 pad. Todo casi nuevo y su precio es 18.000 pesetas. Preguntar por Óscar. TF:941-239348.

VENDO Mega Drive y Mega CD con los juegos: «FIFA Soccer 94 y 95», «NBA Shodown» y «NBA 95» entre otros. Todo por unas 20.000 pesetas. Preguntar por Marcos. TF:93-4221547.

VENDO los juegos de fútbol para Super Nintendo: «Virtual Soccer» y «World Cup USA 94». Cada juego por 9.000 pesetas. Preguntar por Dani. TF:93-8400935.

VENDO consola Nasa (imitación a Nintendo) con un pack de 76 juegos, y dos a parte el «Turbo Racing» y el «Double Drimboll», con dos mandos. Llámame. Preguntar por Daniel. TF:91-4787523.

VARIOS

VENDO O CAMBIO «Golden Axe 2», «Rolo the Rescue» y «Wrestle War» por 10.000 pesetas todo o cada uno a 2.800 pesetas, o cambio todos por «Virtual Racing». Preguntar por Yhavet. Llamar de 3:00 a 20:00 horas. Sólo Alicante. TF:96-5469757.

VENDO O CAMBIO consola Atari 2600 con más de 100 juegos en memoria y regalo un cartucho con 32 juegos. Si quieres cambiar, la cambio por el Mega CD. Preguntar por Fernando. TF:923-581200.

VENDO Master System con 4 juegos y un mando por 10.000 pesetas. ¡Negociables! En buen estado, con seis meses de uso, o cambio por el juego «NBA Live 95» de Mega Drive. Interesados, preguntar por Carlos TF:91-6410818.

VENDO «Sonic & Knuckles» y «FIFA International Soccer» por 6.000 pesetas cada uno o cambio por «Jungle Strike» y «Desert Strike», o los compro por 3.500 pesetas cada uno, con caja e instrucciones. Escribir a: Juan Carlos Traba Nemiña, c/Desiderio Paz, 13. 15155 -Finisterre- (La Coruña).

VENDO «Metal Kombat» de Super Nintendo a 6.000 pesetas o lo cambio por «Street Fighter Turbo», «Fifa Soccer» o «NBA Jam». Sólo Mallorca. Preguntar por Manolo. Llamar de 15:00 a 16:00 horas. TF:971-268429.

COMPRO Mega Drive + 2 pads con o sin juegos, en buen estado y a buen precio, o cambio por Nintendo + 300 juegos + «Rygar» + «Tecmo World Cup Soccer» + 2 pads o vendo por 9.000 pesetas. Preguntar por Rubén. TF:964-518220.

VENDO el gran juego de rol para Game Gear: «Axe Battler», por 4.000 pesetas. También vendo el juego «Zool». Preguntar por Aida o Rubén. Llamar de 1:00 a 3:00 horas de la tarde. También cambio juegos de Mega Drive. TF:91-3659507.

VENDO O CAMBIO Game Gear + 4 juegos + adaptador, por los juegos de Super Nintendo: «NBA Live 95» y «Mickey Mania» o vendo por 16.000 pesetas. ¡6 horas de uso! Preguntar por Ramiro. TF:982-229648.

VENDO O CAMBIO los juegos: «Skyblazer» por 3.000 pesetas y el «Ranma 1/2» por 4.000 pesetas. Están en buenas condiciones o los cambio por: «Earthworm Jim» o «Rise of the Robots». Preguntar por Asier. TF:94-4995620.

VENDO O CAMBIO Game Boy con 5 juegos y A/C, por 10.000 pesetas, o cambio por 3 0 4 juegos de Super Nintendo. Sólo Granada. Preguntar por Lucas. TF:958-540449.

COMPRAS

COMPRO Amiga 500 con procesador de textos por 10.000 pesetas e impresora por 12.000 pesetas. Interesados, escribir a: David Millán, Plaza Mayor, 16. 08510 -Rode de Ter- (Barcelona).

Ocasión

COMPRO para Super Nintendo: «Dragon Ball 2» (rol): 2.000 pesetas, «Dragon Ball Z I»: 3.000 pesetas y «Dragon Ball Z 2»: 4.000 pesetas. Escribir a:
David Millán, Plaza Mayor, 16. 08510 -Rode de Ter- (Barcelona).

COMPRO caja del «Stunt Race FX» y del «Super Mario World» por 1.000 pesetas cada una. Preguntar por Paul. Sólamente en Valencia.
TF:96-3918875.

DESEARIA COMPRAR juego de Super Nintendo de 1.000 a 1.500 pesetas con instrucciones y caja. Sólo Barcelona, de 12:30 a 3:00 y de 22:30 a 23:00 horas. Preguntar por Chi.
TF:93-3311077.

COMPRO «Sensible Soccer» de Mega Drive por 2.500 pesetas con caja e instrucciones. Sólo Valencia. Interesados, preguntar por Juan Daniel.
TF:96-3409965.

COMPRO cualquier juego de Mega Drive por malo o viejo que os parezca, por un precio máximo de 1.000 pesetas. Si quieres deshacerte de él, escríbeme. Sólo La Coruña.
Javier López Liste, 2ª Fase Elviña, 2-1º Izda. (Urb. O'cruceiro). 15008 (La Coruña).

COMPRO juegos de Mega Drive: «Slam Master» por 4.000 pesetas, «Samurai Shodown» por 3.500 pesetas, «Land Stalker» por 4.000 pesetas y «Story of Thor» por 4.500 pesetas. Preguntar por Enrique. Sólo Madrid, por favor.
TF:91-3146490.

QUISIERA COMPRAR el «Sensible Soccer» de la consola Mega Drive por 3.000 pesetas. Interesados que vivan en Madrid, llamar a Raúl
TF:91-3241311.

COMPRO los cartuchos de «Asterix» y «Sonic Chaos», con caja e instrucciones por 2.500 pesetas. Si estás interesado, llámame de 4:30 a 6:00 horas y pregunta por Pedro.
TF:927-510480.

COMPRO juegos de rol americanos de segunda mano de importación. Los interesados Preguntar por Luis María.
TF:94-4331635.

CLUBS

TRICKS & CODES SPAIN CLUB. Trucos inéditos para tus juegos: «Donkey Kong Country», «Mortal Kombat», «Street Fighter II», «Ecco the Dolphin», etc... Manda un sello y 25 pesetas, y ya eres socio. Contestamos seguro. Escribe a:
Álex Sala, Paseo Delicias, 63-puerta 8. 28045 (Madrid).

QUIERO FORMAR un club. Si quieres algún truco, enviad 25 pesetas, indicando el juego que es. Si ya conoces el truco, te enviamos otro. Recibirás regalo. Escribe a:
Sergio Lobato Periáñez, c/Carabias, 2-8º B. 28024 (Madrid).

QUISIERA CONTACTAR con chicos/as con consolas o portátiles Sega, para poder formar un club de la misma. Mandad vuestras cartas a:
Israel Rodríguez Barriga, c/Ventoso, 6. 21830 -Bonares- (Huelva).

QUIERO hacerme socio del club "Dragon Ball Z Maniacs", porque en Madrid han quitado la serie. Y, por cierto, gracias por formar este club. Preguntar por Adrián.
TF:91-6373243.

CLUB HOBBY estamos formando un club para adictos de las consolas Game Boy y Super Nintendo. Habrá trucos, videos, mapas y muchas, muchas cosas más Si quieres ser socio, escribe a:
Esteban Pérez López, c/Pintor Palela, 3-blq. B 3º C. -Cartagena- (Murcia).

ME GUSTARIA contactar con chicos/as que tengan ordenador Spectrum o compatible, de disco o cinta. Interesados escribir a:
Alberto Andreu Martínez, c/La Huerta, 78-Bajo Izda. 03690 -San Vicente- (Alicante).

CLUB VIDEOGAMES Somos más de 500 personas.¿Quieres pertenecer?, pues escribe, enviando tus datos, foto y 100 pesetas a:
VideoGames, c/Ciudad Real, 9-4º A. 28980 -Parla- (Madrid).

SOMOS un club que sorteamos una Neo Geo + 3 juegos. Si quieres conseguirla, manda una carta con tu dirección, datos, teléfono y 150 pesetas, a :
José Luis Belmonte Cifuentes, c/Pérez Pastor, 110-3º D. 02004 (Albacete).

QUISIERA FORMAR un club de chicos/as de 14 a 15 años. Iniciados 1 o 2 partidas en los juegos de rol. Sólo provincia de Córdoba. Escribir a:
Pedro García Muñoz, Avd.Carlos III, 69-2º 2ª. 14014 (Córdoba).

SI TE CREES buen jugador de «Street Fighter 2X», vives en Madrid y tienes 16 años, llámame. Jugamos en el salón "Gran Vía 51" y nos lo tomamos muy en serio. Preguntad por Ken.
TF:91-3146490.

LA GRAN OCASIÓN

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ____________________

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
C.P. .... LOCALIDAD .... PROVINCIA .... TLF. ....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia del cupón. • Ésta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.



CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92



Si pides por teléfono llama a este número:

902 17 18 19

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

. . . Y no le des más vueltas. Aquí está tu CENTRO

MEGADRIVE 2 + 2 CONTROL PAD

12.990

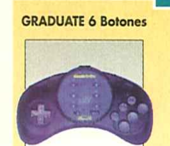
MEGADRIVE + ETERNAL 14.990

MEGADRIVE 2 + 2 CONTROL PAD + 3 JUEGOS

COLUMNS
SUPER HANG ON
WORLD CUP ITALIA 90

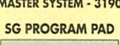
16.990

PERIFERICOS M DRIVE / M SYSTEM



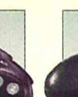



GRADUATE 6 Botones	JOYSTICK SG FIGHTER	JOYSTICK DELTA RAY	ADAPTADORES 4 JUGADORES
MEGADRIVE - 3190 MASTER SYSTEM - 3190	MEGADRIVE - 1495 MASTER SYSTEM - 1495	MEGADRIVE - 1990 MASTER SYSTEM - 1990	SEGA - 6900






SG PROGRAM PAD	PAD 6 BOTONES	MEGAMASTER 6 Botones	2 CONTROL PAD Sin cable
MEGADRIVE - 4990 MASTER SYSTEM - 4990	MEGADRIVE - 2990	MEGADRIVE - 4495	MEGADRIVE - 3990


ACTION REPLAY	SG PROPAD 2 6 botones	ARCADE POWER STICK II 6 botones	SPEED PAD 6 Botones
MEGADRIVE - 9990	MEGADRIVE - 4990	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 2990

MEGA CD




SUPER PRECIO 29.990 + ROAD AVENGER

DESCUENTA 500 Ptas • EXCEPTO OFERTAS

B.C. RACER	11.490
DOUBLE SWITCH	11.990
DRACULA UNLEASED	9.990
DUNE	9.990
ECCO 2	8.990
EYE OF THE BEHOLDER	9.990
FIFA INTERN. SOCCER	8.990
FLINK	8.990
LETHAL ENFORCERS	10.900
MEGARACE	9.990
MICKEY MANIA	8.990
MORTAL COMBAT	9.990
NHL HOCKEY 94	8.990
POWER RANGER	9.990
PRIZE FIGHTER	10.990
SNATCHER	9.890
SOULSTAR	9.990
STAR BLADE	9.990
THUNDERHAWK	9.990
WONDER DOG	8.990
YUMENI MANSION	11.900

OFERTAS

BATLE CORP	3.990
BATMAN RETURN	3.990
CHUCK ROCK	2.990
ECCO THE DOLPHIN	3.990
FINAL FIGHT	2.990
HOOK	3.990
JAGUAR XJ220	3.990
POWER MONGER	2.990
PRINCE OF PERSIA	2.990
ROBO ALESTE	3.990
SEWER SHARK	3.990
SONIC CD	3.990
SPIDERMAN VS KINGPIN	2.990
TERMINATOR	2.990
TIME GAL	2.990
TOM CAT ALLEY	4.990
WOLFCHILD	2.990





REBEL ASSAULT	DRAGON'S LAIR	JURASSIC PARK
P.V.P. - 10490	P.V.P. - 9990	P.V.P. - 9990





SOULSTAR	FORMULA 1	NBA JAM
P.V.P. - 9990	P.V.P. - 9990	P.V.P. - 9990

32 X

24.990

SUPERMOTOCROSS	9.490
GOLF BEST 36	11.990
METAL HEAD	11.490
COSMIC CARNAGE	9.490

DOOM	MORTAL KOMBAT II	STAR WARS DSP	SUPER AFTER BURNER	SUPER SPACE HARRIER	VIRTUA RACING DELUXE
P.V.P. - 11990	P.V.P. - 11490	P.V.P. - 11990	P.V.P. - 9490	P.V.P. - 9490	P.V.P. - 11990

SEGA SATURN



99.990

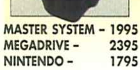
VIRTUA FIGHTER P.V.P. - 14.990

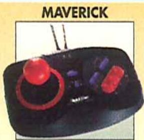
CABLE EUROCONECTOR	16.990
GOTHA	16.990
MYST	16.990
PANZER DRAGON	14.990
TAMA	14.990
SATURN + EUROCONECTOR	**99.990**




CLOCKWORK KNIGHT	GALE RACER	VICTORY GOAL	DAYTONA
P.V.P. - 14.990	P.V.P. - 14.990	P.V.P. - 14.990	P.V.P. - 14.990

JOYSTICKS SEGA / NINTENDO








PYTHON	MAVERICK	MEGAGRIP	TURBO TOUCH 360 (OFERTA)
MASTER SYSTEM - 1995 MEGADRIVE - 2395 NINTENDO - 1795	MASTER SYSTEM - 2990 MEGADRIVE - 3290 NINTENDO - 2290	MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2990	MEGADRIVE - 1990 M. SYSTEM - 1990 SUPER NIN - 1990

PLAY STATION





114.900

MOTOR TOON 16.990

PARODIUS DELUXE 16.990

A-IV EVOLUTION	21.990				
COSMIC RACE	18.990	MAH JOHNG	16.990	SPACE GRIFFON	18.990
CRIME CRACKERS	16.990	MYST	19.990	TWIN GODDESSES	19.990
GEOM CUBE	18.990	NEKETSU FAMILY	17.990	TAMA	16.990
HUNTER LAIMU	18.990	PACHISURO	18.990	TWIMBEE PUZZLE	16.990
KING'S FIELD	16.990	POWERFULL BASEBALL 95	18.990	**PLAYSTATION + EUROCONECTOR**	**114.900**






TOHSHINDEN	CYBER SLEED	RIDGE RACER	KILEAK THE BLOOD	RAIDEN PROJECT
19.990	19.990	19.990	16.990	19.990

PERIFERICOS GAME GEAR






SINTONIZADOR TV (OFERTA)	MASTER GEAR CONVERTER	WIDE GEAR	FUENTE ALIMENTACION
P.V.P. - 6900	P.V.P. - 2995	P.V.P. - 2490	P.V.P. - 2190







MALETIN ATTACHE	HANDY POWER KIT (OFERTA)	BATERIA RECARGABLE NUBY	LOGIC 3 CARRY CASE
P.V.P. - 2995	P.V.P. - 3900	P.V.P. - 5990	P.V.P. - 2490

GAME GEAR 4 EN 1

GAME GEAR + 4 JUEGOS

SMASH TENNIS
RALLY CHALLENGE,
PENALTY KICK-OUT
COLUMNS II

14.990

GAME GEAR + COLUMNS 14.900




OFERTA CABLE GEAR TO GEAR -395-

CONSOLA NEO GEO



¡SUPER PRECIO! 29.900

3 COUNT BOUT	9.990
AERO FIGHTERS 2	31.990
ALPHA MISSION II	12.990
ANDRO DUNOS	27.990
ART OF FIGHTING	8.900
ART OF FIGHTING 2	29.990
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	7.900
BLUE'S JOURNEY	5.900
BURNING FIGHT	9.900
CROSSED SWORDS	9.900
CYBER LIP	5.900
EIGHT MAN	6.900
FATAL FURY	8.400
FATAL FURY 2	9.900
FATAL FURY SPECIAL	19.990
GHOST PILOTS	18.990
KARNOV'S REVENGE	31.990
KING OF THE MONSTERS	6.900
KING OF THE MONSTERS 2	14.990
MAGICIAN LORD	15.990
NAM 1975	12.990
NINJA COMBAT	8.900
RIDING HERO	11.990
ROBO ARMY	13.990
SAMURAI SHODOWN	26.990
SAMURAI SHODOWN II	44.990
SENGOKU	9.990
SPIN MASTER	22.400
SUPER SIDEKICKS	14.990
THE SUPER SPY	7.900
TOP HUNTER	26.990
TOP PLAYERS GOLF	7.900
WIND JAMMERS	34.990
WORLD HEROES 2	10.990
WORLD HEROES 2 JET	32.990
WORLD HEROES	9.500



LIQUIDACION CONSOLA TURBOGRAFX + BLAZIN LAZER + OTROS 7 JUEGOS



9.990

A ELEGIR: ALIEN CRUSH, R-TYPE, CHINA WARRIOR, GALAGA 90, WORLD COUR TENNIS, PAC LAND, POWER GOLF, VIGILANDE, KEITH COURAGE

NEO·GEO CD




84.900

CONSOLA + 2 PAD + CABLE RF

CONTROLADOR JOYSTICK PRO	10900	CABLE AV STEREO CD	2900
CONTROLADOR PAD	4600	CABLE AV MONO	1900
CABLE RF, CD	5900	CABLE RGB CD	5100

AERO FIGHTER 2	10.900
AGRESOR OF DARK KOMBAT	12.900
ALPHA MISSION II	9.400
ART OF FIGHTING	10.400
ART OF FIGHTING 2	10.900
BASEBALL STARS 2	9.700
BURNING FIGHT	9.400
FATAL FURY	9.700
FATAL FURY 2	10.400
FATAL FURY ESPECIAL	10.900
FOOTBALL FRENZY	9.700
KING OF THE FIGHTER	12.900
KING OF THE MONSTERS 2	9.700
LAST RESORT	9.700
LEAGUE BOWLING	9.400
MAHJONG	9.400
NAM 1975	9.400
PUZZLED	9.400
SAMURAI SHODOWN	10.900
SAMURAI SHODOWN II	13.900
STREET HOOP	11.900
SUPER SIDEKICKS 2	10.900
THE SUPER SPY	9.400
TOP HUNTER	10.900
TOP PLAYERS GOLF	9.400
VIEW POINT	13.900
WIND JAMMERS	11.900
WORLD HEROES 2 JET	11.600

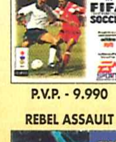
3 DO

99.900

DEMOLITION MAN P.V.P. - 7.990

DRAGON'S LAIR P.V.P. - 7.990

ALONE IN THE DARK	8990	STARBLADE	9490
PATAANK	7490	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	12490
REAL PINBALL	8490	**PANASONIC FZ10 + EUROCONECTOR**	**99990**


BATTLECHESS	FIFA INT. SOCCER	MEGARACE	SAMURAI SHODOWN
P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 9.990	P.V.P. - 9.490	P.V.P. - 8.990





NEED FOR SPEED	REBEL ASSAULT	SUPER WING COMMANDER	THEME PARK
P.V.P. - 9.990	P.V.P. - 9.990	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 9.990


MAIL
VENTA POR CORREO
VXC
¡Haz tu pedido por teléfono!
FAX: (91) 380 34 49 • TEL.: (91) 380 28 92
902 17 18 19
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
ACCESORIOS
CABLES ALARGADORES SUPERNIN 1.495
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN 1.495
MANDO DE CONTROL 2.490
CABLE EUROCONECTOR 2.190
JOYSTICK FANTASTIC 5.490
HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA) 4.990
MARIO PAINT 11.990
MALETIN 4.990
SUPER OFERTA
CONTROL PAD INFRARED - 3990
PYTHON 2B - 2990
CONTROL PAD MEGAPAD VI - 3595
PAD MORTAL KOMBAT II - 6490
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.
OFERTA
BLUE BROTHER 9990
BRUTAL 11990
BUGS BUNNY 12990
CHAOS ENGINE 11990
CYBERNATOR 10590
GP 1 10990
MICHAEL JORDAN 11490
POP & TWIN BEE 10590
SUPER MARIO ALL STAR 9990
SUPER TENNIS 7490
SUPERMAN 10990
• EXCEPTO OFERTAS
SN PRO PAD - 2490
MALETIN MULTICASE - 3390
SN PROGRAM STICK - 5990
HANDY TRAY - 995
MAVERICK 2B - 3290
TOP FIGHTER - 9990
ADAPTADOR 6 JUGADORES - 3990
LOGIPAD - 2990
NINTENDO SCOPE - 4990
PACK SUPER COLOR
28.990
PACK CARLOS SAINZ
19.990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.
CONSOLA SUPER NINTENDO
14.990
SUPER MARIO ALL-STARS
incluye 4 JUEGOS
CONSOLA SUPER GAMEBOY
9.990
NINTENDO
NOVEDADES
AIR FORTRESS 4990
CRASH DUMMIES 6490
CHIO & DALE 7490
EL LIBRO DE LA SELVA 5990
INDIANA JONES 5990
JIMMY CONNORS 5490
KIRBY'S ADVENTURE 7490
LOS PITUFOS 6490
MEGAMAN 3 7490
MEGAMAN 4 7490
RAINBOW ISLANDS 4990
THE LEGEND OF ZELDA 4995
ZELDA II 4995
OFERTAS
BASEBALL 1995
FAXANADU 1995
GREMLINS 2 1995
GUERRILLA WAR 1995
IRON TANK 1995
PIN BOT 1995
PUNCH OUT 1995
R.C. PRO-AM 1995
RUSH'N ATACK 1995
SOMON'S QUEST 1995
SKI OR DIE 1995
SNAKE RATTLE N'ROLL 1995
STREET GANGS 1995
SUPER OFF ROAD 1995
SUPRE TURRICAN 2990
WEREWOLF 1995
WORLD WRESTLING 1995
PERIFERICOS
NI FIGHTER - 1995
SIGMA RAY - 1490
ACTION REPLAY 3990
BOLSA JUEGOS 1495
ESTUCHE 10 JUEGOS 1490
JOYSTICK NI MEGASTAR 1990
JOYSTICK NI-PRO 1990
JOYSTICK TELEMACH 200 6900
ALADDIN - 9490
ASTERIX - 9490
BARKLEY SHUT UP - 11990
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BIKER MICE FOR MARS - 11790
CLAYFIGHTER 2 - 12990
CORRECAMINOS - 9990
DEMON'S CREST - 11990
DINO DINI SOCCER - 11990
DONKEY KONG COUNTY - 11990
DRAGON - 12990
DRAGON BALL Z 3 - 12900
EARTH WORM JIM - 12990
EEK THE CAT - 9890
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EL REY LEON - 12990
FATAL FURY SPECIAL - 12990
FIFA SOCCER - 11990
GHOUL PATROL - 11490
INDY CAR - 10990
INDIANA JONES - 12490
INT. SUPERSTAR SOCCER - 11900
KICK OFF 3 - 10990
KIDKLOWN IN CRAZY-CHASE - 9490
KNIGHTS OF THE ROUND - 11490
LORD OF THE RINGS - 9990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MICRO MACHINES - 9890
MORTAL KOMBAT II - 10490
NBA 95 - 12990
NBA JAM TOURNAMENT - 11990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PAGE MASTER - 11990
POWER DRIVE - 10990
POWER RANGER - 11990
RISE OF THE ROBOTS - 8490
ROBOCOP VS TERMINATOR - 11990
SAILOR MOON - 11990
SEA QUEST - 12990
SECRET OF MANA - 11990
SLAMMASTERS - 12990
SMASH TENNIS - 10990
SPIDERMAN - 10990
STARFLEET ACDEMY - 11990
STAR GATE - 10990
STREET RACER - 10990
STUNT RACE - 11990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER DROP ZONE - 8490
SUPER PUNCHOUT - 9990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER METROID - 10990
SUPER RETURN JEDI - 12490
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
TETRIS & DR MARIO - 9990
TRUE LIES - 11990
UNIRALLY - 9490
X-MEN - 12990
ZELDA - 7490
SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
ANOTHER WORLD - 3995
ART OF FIGHTING - 5490
BATMAN & ROBIN - 6990
BATTLETOADS - 3995
BOB - 2990
BUBSY - 3995
CHOPLIFTER III - 5490
CLAYFIGHTER - 5490
CLAYMATES - 5490
COOL WORLD - 4990
DAFFY DUCK - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DESERT FIGHTER - 4990
DRACULA - 2990
F-ZERO - 3995
G.FOREMAN BOXING - 5490
GODS - 5490
GOOF TROOP - 3995
HULK - 4990
JAMES BOND JR - 2990
JOHN MADDEN - 2990
JURASSIC PARK - 4990
JURASSIC PARK II - 6990
KEVIN KEEGAN - 4990
LEGEND OF MYSTICAL NINJA - 5490
LEMMINGS II - 6990
LOST VIKINGS - 3995
MECH WARRIOR - 4990
MICKEY MANIA - 6990
MORTAL KOMBAT - 5490
PAC-ATTACK - 3995
PILOTWINGS - 3995
PITFALL - 6990
PLOK - 3995
PUSH OVER - 3995
RAINBOWELL ADV. - 5490
ROBOCOP 3 - 5490
R-TYPE III - 4990
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
STARWING - 3995
STREET FIGHTER 2 - 3995
SUPER BATLETANK - 4990
SUPER BOMBERMAN - 4990
SUPER EMPIRE STRIKE BACK - 5990
SUPER GHOULS'N GHOST - 3995
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF - 2990
SUPER MARIO KART - 4995
SUPER MORPH - 3990
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER STAR WARS - 3995
SUPER STRIKE GUN. - 5490
SUPER SWIV - 2990
SUPER TURRICAN - 4990
SYVALION - 5490
TEST DRIVE - 4990
TIME TRAX - 3990
TROLL - 2990
TRODDLERS - 4990
TINY TOOM - 5490
TURN & BURN - 5990
TURTLES TOURNAMENT - 6990
VIRTUAL SOCCER - 4990
VORTEX - 6990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER 2 - 5490
WORLD CUP USA 94 - 4990
W. LEAGUE BASKETBALL - 3995
X-KALIBER - 3990
YOUNG MERLIN - 4990
ZOOL - 3990



CENTRO MAIL
Estos son tus centros Mail
Alcalá de Henares
C. MAYOR, 89. TEL 8802692
Alcobendas
C. CONSTITUCION, 15 CENTRO COM. PICASSO. TEL: 652 63 87
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA
CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BARCELONA
CENTRE COM. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 412 63 10
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES
PARANA, 504. TEL: 374 95 38 C.P. (1017) ARGENTINA
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
GRANADA
MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS. TEL: 26 69 54
LAS PALMAS
PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51
MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Coslada MADRID
CENTRO COM. "LA RAMBLA DE COSLADA" LOCAL 3. C. HONDURAS, 29
Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
MURCIA
GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL: 21 19 66
Palma de Mallorca
C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11-2 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
PAMPLONA
C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
SEVILLA
CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
Sta Cruz de TENERIFE
SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 291254
VALENCIA
PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA
ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
LA CORUÑA
NUEVO CENTRO
DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11
LA CORUÑA
VIGO
BILBAO
BURGOS
PAMPLONA
ZARAGOZA
BARCELONA
BADALONA
SALAMANCA
MADRID
PALMA DE MALLORCA
VALENCIA
ALICANTE
SEVILLA
GRANADA
MURCIA
MALAGA
STA CRUZ DE TENERIFE
LAS PALMAS
Estos son los Centros Mail en España
Ven a conocerlos... ya!
902171819
Y si no tienes un Centro Mail próximo !Haz tu pedido por teléfono!
COMPLEMENTOS GAME BOY
GAMEBOY
CONSOLA GAME BOY 6.990
GAME BOY + ZELDA 9.990
GAME BOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 2 12.990
¿Ya tienes la nueva Game Boy de colores? Regálala ... o regálatela
9.990
AMARILLA
BLANCA
NEGRA
ROJA
TRANSPARENTE
VERDE
ILUMINACION- 1.595
LUPA- 1.395
CARRY ALL DIX - 2.490
MALETIN ATTACHE- 2595
BATERIA NUBY- 2.995
ADAPTADOR CORRIENTE- 1.295
LUZ Y LUPA- 2.595
HANDY TRAY - 995
OFERTA
SOLAR BOY- 1.900
HANDY CARRY- 1.290
OFERTA
HANDY POWER KIT- 3.900
LOGIC 3 CARRY- 2.190
VIDEO
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO PVP - 1.995
DB Z12- GUERREROS DE PLATA PVP - 1.995
DB Z13 EL ULTIMO COMBATE PVP - 1.995
DB Z14 UN FUTURO DIFERENTE PVP - 1.995
RANMA 1/2 - AKANE Y SUS HERMANAS PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI 2 PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI III part 1 PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 2 PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 3 PVP - 2.495
DANGAIOH PVP - 2.995
MANGA
3x3 OJOS 1.995
3x3 OJOS 2 2.495
ALITA, ANGEL DE COMBATE 2.495
APPLESEED 2.995
APPLESSED 2.995
DEVIL MAN 2.995
DOMINION TANK POLICE 1.995
DOMINION TANK POLICE 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 1 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3 1.995
EL VIENTO DE LA AMNESIA 2.995
FIST OF THE NORTH STAR 1.995
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL" 2.995
JUDGE 1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2 2.495
LENSMAN 2.995
MONSTER CITY 2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA" 1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST 1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO" 1.995
ODIN 2.495
PROYECTO A-KO 2.995
ROUJIN Z 2.995
ROUJIN Z 2.995
RG-VEDA 2.995
TOKIO BABYLON I 2.495
ULTIMATE TEACHER 1.995
UROTSUKIDOJI 1.995
UROTSUKIDOJI 2 2.995
VENUS WARS 1.995
WICKED CITY 2.995
ANIME
BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3 1.995
BUBLEGUM CRISIS 1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO 1.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX 1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE 1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA 1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL 1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO 1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA 1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU 1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES 1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA 1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD 1.995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2) 2.995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4) 2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6) 2.995
MI VECINO TOTORO 2.995
NADIA 1.995
PORCO ROSSO 2.995
RANMA 1/2 2.495
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA... 1.995
ROBOT CARNIVAL 1.995
THE COCKPIT 2.995
STRONG
BRAINDEAD 2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH 2.995
GUNHEAD .995
HONG KONG WAR 2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE 2.995
MORTAL ZOMBIE 2.995
ROBOCOP 4 2.995
ROBOCOP 5 2.995
TETSUO 2.995
TETSUO 2 2.995
VIOLENT COP 2.995
CARTOONIA
ARION 2995
CITY HUNTER 1995
DOUBLE DRAGON 2495
GIGOLO 2495
X-MEN
NOCHE CENTINELAS 1.495
MAGNETO REUNION 1.495
CORAZONES C. 1.495
CARTUCHOS GAME BOY
DESCUENTO 300 Ptas.
ALADDIN P.V.P. - 5990
ASTERIX P.V.P. - 5490
BATMAN THE ANIMATED SERIES P.V.P. - 5490
BATTLETOADS & D. DRAGON P.V.P. - 5990
DESERT STRIKE P.V.P. - 5990
DONKEY KONG P.V.P. - 5990
DUCK TALES 2 P.V.P. - 5990
EL LIBRO DE LA SELVA P.V.P. - 5990
FIFA SOCCER P.V.P. - 6790
FLINTSTONES P.V.P. - 4290
HYPER DUNK P.V.P. - 5490
INDY P.V.P. - 5990
JIMMY CONNORS P.V.P. - 5490
JUNGLE STRIKE P.V.P. - CONS
KIRBY'S DREAM LAND P.V.P. - 4490
KIRBY'S PIMBALL LAND P.V.P. - 5490
LAWNMOWER MAN P.V.P. - 6490
LOS PITUFOS P.V.P. - 5490
MEGAMAN III P.V.P. - 4490
METROID II P.V.P. - 4490
MICROMACHINES P.V.P. - 6490
MONSTER TRUCKS P.V.P. - 5490
MORTAL KOMBAT II P.V.P. - 5990
NIGEL MANSELL'S P.V.P. - 4990
NBA JAM! P.V.P. - 5990
PAGEMASTER P.V.P. - 5490
POP & TWIN BEE P.V.P. - 5490
REY LEON P.V.P. - 6490
SAMURAI SHODOWN P.V.P. - 5990
SEA QUEST P.V.P. - 5990
SOCCER P.V.P. - 5490
STARGATE P.V.P. - 5990
SUPER MARIO LAND III P.V.P. - 5990
TAZMANIA 2 P.V.P. - 5490
TETRIS 2 P.V.P. - 5990
TINY TOONS II P.V.P. - 5490
TRUE LIES P.V.P. - 5990
TURTLES 3 P.V.P. - 5490
WARIO BLAST P.V.P. - 5490
ZELDA P.V.P. - 5990
OFERTAS GAME BOY
ALIEN 3 PVP - 2.495
KUNG FU MASTER PVP - 1.995
BOULDER DASH PVP - 1.495
CHOPLIFTER III PVP - 2.490
COOL WORLD PVP - 2.490
NAVY SEALS PVP - 2.990
PARASOL STARS PVP - 2.990
PINBALL PVP - 1.495
PRINCE VALIANT PVP - 2.990
PROBOTECTOR 2 PVP - 2.990
R-TYPE PVP - 1.995
STAR WARS PVP - 2.495
SUPER JAMES POND PVP - 2.490
STAR TREK PVP - 2.495
TETRIS PVP - 3.990
TOP GUN PVP - 2.990
TOP RANKING TENNIS PVP - 2.495
WACKY SPORTS PVP - 2.990
COOL SPOT 2.490
LEMMINGS 2 2.990
MUHAMED ALI 2.490
SPANKY'S QUEST 1.995
THE NEW CHESS MASTER 1.990
TIP OFF 1.995
PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.
HB 4
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
NO OLVIDES EL DESCUENTO
TOTAL
ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL

HOBBY SHOPPING

Club M.V.

OPERACION CAMBIO
Tf: (945) 14 83 19



Este mes vendemos:

A MITAD DE PRECIO **

3.000 Video juegos de Super Nintendo
(Últimas novedades en video juegos)
2.000 Video juegos de Game Boy
2.000 Video juegos de Nintendo
1.500 Video juegos de Sega

Cambiamos* tu consola Nes o Gameboy por una Super Nintendo + Juego.
Cambiamos* tus juegos a mitad de precio. Tenemos 3.000 video juegos de cambio.

C.C. DENDARABA
PEDRO DE ASÚA 13 B
VITORIA
TELF: (945) 14 83 19

* Pagando la diferencia
** Según margen comercial

LEISURE CENTER

ACISCLO DIAZ, 9. 4º K

PEDIDOS O RESERVAS
902 23 91 84
968 28 12 84
FAX: 968 28 45 52

CLUB DE CAMBIO LLAMA E INFÓRMATE — SERVIMOS A TIENDAS — TE ENVIAMOS TU PAQUETE URGENTE POR AGENCIA O POR CORREO

MEGA DRIVE
- ADV. BATMAN Y ROBIN
- MASCARA
- PICAPIEDRAS
- SAMURAI SHADOWN
- STORY OF THOR RPG
- X MEN 2
- AKIRA
- STRIKER
- E.A. FIFA 95
- SOLEIL
- NBA ACTION 95
- UNNECESSARY ROUGHNESS 95
- ADAMS FAMILY VALUES
- SEAQUEST DSV

MEGA-CD II
- CORPSE KILLER
- SUPREME WARRIOR
- ANOTHER WORLD 2
- MARKOS MAGIC
- FOOTBALL
- FATRAL FURY SPECIAL
- SAMURAI SHADOWN
- SHINING FORCE
- POWER RANGER
- MYST

32 X
- CORPSE KILLER
- SLAM CITY
- NIGHT TRAP
- BEST 36 HOLES

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
- FATAL FURY SPECIAL
- MARKOS MAGIC FUTBOL
- CANNON FODDER
- FIREMAN
- PICAPIEDRAS
- SUPER TURRICAN 2
- HAGANE
- ADDAMS FAMILY VALUES
- THE MASK
- AKIRA
- STAR GATE
- UNIRACER
- X MAN
- THE MSK

3 DO
- CIBER CLASH
- GEX
- CANNON FODDER
- CREATURE SHOCK
- DIGITAL DREAMWARE
- DAEDLELUS ENCOUNTER
- INMERCENARY
- DRAGON

PLAYSTATION
- MOTOR TOON GP
- CIBER SLEEP
- TAMA
- TWIN GODESS
- ACE DRIVER
- CYBER SLEEP
- TEKKEN, ETC.

CD-i
- ZELDA
- VOYEUR
- THE APRENTICE
- STRIKER-PRO
- SPACEACE
- LINK

NEO GEO CD
- SAMURAI SHADOWN 2
- SUER SIDEKICKS 3
- SUPER BASEBALL 2020
- ART OF FIGHTING 2
- THE KING OF FIGHTERS´ 94
- SENGOKU 2
- SOCCER BRAWL, ETC.

TODAS LAS CONSOLAS A TU DISPOSICIÓN

¡JAGUAR PAL¡ 3DO PAL SATURN PLAY STATION NEO GEO CD CDI, ETC.

AHORA TAMBIEN CAMBIAMOS JUEGOS 3DO

INFÓRMATE DE NUESTROS JUEGOS EN OFERTA

KAME



ORBITAL



C/ Pedro Villar, 7 — M — Tetuán
28020 Madrid
Telf: (91) 570 82 83 Fax: 571 20 17

EN CÓRDOBA... EN CÓRDOBA... EN CÓRDOBA...

SUPER NES
- SUPER STAR WARS
- SUPER GHOULS & GHOST
- LEGEND**
- DOUBLE DRAGON V
- STREET FIGHTER 2 TURBO *
- MAGICAL QUEST
- PITFALL **
- MICROMACHINES**
- VORTEX
- JURASSIC PARK**

MEGA DRIVE
- FLINK*
- SECOND SAMURAY
- MEGA TURRICAN
- SONIC & KNUCLES ******
- STREET FIGHTER 2****
- SUBTERRANIA **
- PITFALL **
- CASTLEVANIA **

Club MICRO GAMES

Antes nuestro nombre COLECCIONISTAS DEL VIDEOJUEGO



MICRO GAMES
C/ Olivos, 6
14006- CORDOBA
Telf.:957- 401003

Pedidos y Cambios a toda España:

TAMBIEN GRANDES OFERTAS GAME BOY Y GAME GEAR ¡¡LLÁMANOS YA¡¡

¡¡ ESTAMOS LIQUIDANDO TITULOS DE 1º MANO ¡¡ DESCUENTA 500 PTS. POR CADA ASTERISCO (*) QUE TENGA EL VIDEOJUEGO. ¡LLAMANOS Y VERAS QUE PRECIOS¡

START GAMES



PROFESIONAL SI QUIERES PERTENECER A NUESTRO GRUPO LLAMANOS E INFORMATE

PELICULAS MANGA VIDEO

(96) 539 34 75

START GAMES
BONO GUARNER, 6
(JUNTO ESTACIÓN RENFE)
ALICANTE
NUEVA TIENDA

START GAMES
JUAN CARLOS I, 47
(JUNTO PZA CASTELAR)
ELDA (ALICANTE) 03600
TLF. Y FAX: 96 539 34 75

VIDEOJUEGOS CHOLLO GAMES

Arenal, 8 • 1ª Planta. Local 21 • 28013 MADRID
Apdo. correos 28.272 • 28080 MADRID

ENVIOS A TODA ESPAÑA
PEDIDOS
TEL. 523 23 93
ABIERTO SABADOS TARDE

GRAN SURTIDO EN JUEGOS SEGUNDA MANO.
Envios a toda España

CLUB DE CAMBIO DE CARTUCHOS DESDE 1.000 PTS.

SEGA MEGADRIVE
- PHANTASY STAR IV
- THEME PARK (CASTELLANO)
- BEYOND OASIS RPG.
- FATAL FURY II
- YU YU HAKUSHU
- STARGATE
- SAILOR MOON
- SAMURAI SHODOWN
- NBA ACTION 95

SUPER NINTENDO
- STAR TRECK ACADEMY
- STARGATE
- UNIRALLY
- FAMILY ADAMS VALUES
- ILUSION OF TIME
- CAMPEONES IV.
- BRANDISH (RPG)
- YU YU HAKUSHU III
- DBZ TOTSUGEKIHEN

PANASONIC 3DO
- IMMERCENARY
- MYST
- YU YU HAKUSHU
- 3DO + 3 JUEGOS NUEVO PRECIO

PLAYSTATION
- TEKKEN
- STAR BLADE
- BOXER ROAD
- MYST

PUBLICIDAD POR MÓDULOS

Infórmate en los teléfonos:
(91) 654 61 86 ó
(91) 654 81 99



CONSOLA ATARI
64 BIT
16 M.COLORES
MEGANOVEDADES
CARTUCHO Y CD ROM

NOVEDADES
3DO
SEGA
S. NINTENDO
CD ROM PC
PSX

DISTRIBUIDOR ATARI (FALCON , ST, LYNX)

MEGAPLÀSTIC
MULTIMÈDIA

PL. CARMEN Nº 14. MANRESA (BARCELONA)

PEDIDOS TL/(93) 872 09 99

EN VALENCIA
computer juegos

TENEMOS LO ÚLTIMO Y TODA LA INFORMACIÓN A TU DISPOSICIÓN

NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

GRUPO 借 SHAKU

¿ Conoces los tres mejores Videoclubs de Videojuegos de España ?

Últimas novedades de todas las consolas y PC.
También cambio y ofertas en venta.
Alquiler consolas.



GAMES CLUB

RADICAL JOKERS, S.L.
c/ Nicaragua, 57-59
Telf.-Fax (93) 410 55 95
08029 **BARCELONA**
SERVICIO DOMICILIO

GAMES CLUB 1
c/ Floranes, 23
Telf. (942) 23 85 18
39010 **SANTANDER**

GAMES CLUB 2
c/ Iparraguirre, 54
Telf. (94) 421 18 29
48010 **BILBAO**







CAMBIO Y COMPRA DE JUEGOS: SN, MD, GB, MCD II, MD32X, NG, Neo Geo CD

·COCONUT·

TU JUEGO EN CASA EN 24 HORAS
LLAMANDO AL TELF: (91) 594 35 30

TIENDA COCONUT
C/ VELARDE, 8
28004 MADRID
METRO: TRIBUNAL Y BILBAO
Horario: De 10,30 a 2 y de 4,30 a 8
FAX: (91) 594 39 86

MEGADRIVE

THEME PARK
MEGADRIVE II
AKIRA
ADDAMS FAM. VALUE
BATMAN Y ROBIN
NBA ACTION 95
PICAPIEDRA
SAMURAI SHADOWN
STORY OF THOR -RPG
SKELETON CREW
SPIDERMAN
WARLOCK
X-MAN 2
+ 50 JGOS. OFERTA CONS.

SUPER NINTENDO

ILLUSION OF TIME
CONSOLA OFERTA
AKIRA
ADDAMS FAM. VALUE
FATUAL FURY SPECIAL
INT. SUPERSTAR SOCCER
KID CLOWN G. CHASE
PICAPIEDRA
SEAQUEST
START TREK
TETRIS DR. MARIO
UNIRALLY
WARLOCK
+ 50 JGOS .OFERTA CONS.

NEO-GEO

NEO GEO SUPER OFERTA
NEO CD COMPLETA
NEO GEO PAD
FATAL FURY 1,2 Y 3*
GALAXY FIGHT*
MUTANT NATION*
STREET HOOP *
SAMURAI SHADOWN 1 Y2*
S. SIDEKICKS 1 Y 2 *
TOP HUNTER *
WORLD HEROES 1, 2 JET *
WINDJAMMER *
3 COUNT BOUT *
*** DISPONIBLES EN CD**

MEGA CD II

EARTHWORMJIM
FATAL FURY SPECIAL
LINKS-GOLF
MARCOS M. FUTBOL
REBELT ASSAULT
SUPREME WARIORS
SHIFING FORCE RPG
SUPER STRIKE TRILOGY
SAMURAI SHADOWN

MEGA 32 X

AFTER BURNER
CORPS KILLER-CDROM
DOOM
GOLF BEST 36 HOLES
MORTAL KOMBAT II
MOTOCROSS
METAL HEAD
SLAM CITY-CDROM
VIRTUA RAC. DELUXE

PORTÁTILES

GAME BOY
FIFA SOCCER
JUNGLE STRIKE
OTROS JOGS. CONSULTAR
GAME GEAR:
FATAL FURY ESPECIAL
NHL 95
OTROS JGOS. CONSULTAR

3DO
11 TH. HOUR
NEO GEO CD
DOUBLE DRAGON
JAGUAR
CD ROM (Special Price)

NEW SPECIALIST CENTRE
WE BUY, CHANGE AND SELL
SECOND HAND GAMES
TELF: (91) 377 45 59
TELF PEDIDOS: 908 42 16 62
C/ ÁNGEL LARRA, 7. 28027 MADRID

SATURN
VIRTUA STRIKER
PSX
VAMPIRE HUNTER
NEC FX
SNATCHER

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

Game SHOP

Pérez Galdós, 36-Bajo **02003 -ALBACETE**
Tlf.: (967) 50 72 69 **Fax: (967) 50 52 26**

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Fatal Fury Special
Unirrally
The Flinstones
True Lies
Warlock
Seaquest Dsv
Green Lantem
International Superstar Soccer
Top Gear 3000
Spiderman
Stargate
X Men
Jungle Strike
The Mask



Spiderman
Samurai Shadown
Warlock
True Lies
Seaquest Dsv
The Flinstones
Jelly Boy
Stargate
Mega SWIV
The Story of Thor
Slam Masters
Street Racer
The Mask
Road Rash III

NEO GEO CD

Mutation Nation
Super Baseball 2020
Ghost Pilots
Art of Fighting 2
Super Sidekicks 3
Riding Hero
Robo Army
View Point
Sengoku 2
King of Fighters 95
Samurai Shodown 2
Galaxy Fight
Soccer Brawl
Wind Jammers

PLAYSTATION

Tekken
Nettketsu Oyako
Cosmic Race
Myst
Motor Toon
Toh Shin Den
Crime Crackers
Tama
Twin Godess
Ace Driver
Stell Sword
Raiden Project
AIV Evolution
Cybersleed

ADEMAS PARA CD ROM: Mortal kombat 2, Descent, Red Ghost, Cberjudas, Civil War, Iron Assault, Kick Off 3, Kids on Site, Slam City, Space Ace, World Soccer, Lost Eden, y muchos mas...

3DO, SATURN, PLAYSTATION, 32 X, NEO GEO, PC CDROM
Somos los primeros en tener los últimos juegos
Mas de 1.000 títulos disponibles
Cartuchos nacionales y de importacion

24H
SERVICIO URGENTE A DOMICILIO

TAMBIÉN SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS



:: LLAMA YA ::
967 507 269

CENTRO DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envíes dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO 2.000 MEGADRIVE 1.500

Ganadores los mejores del 94

De entre los miles de cupones recibidos con vuestras opiniones sobre los mejores juegos del años pasado, elegimos estos seis ganadores. Cada uno de ellos recibirá uno de los seis televisores Sony 'Black Trinitron' que sorteábamos.

Massino Almiento	Sant Pol de Mar
Diego García Cantó	Albacete
Daniel Dominguez Mosquera	S. S de los Reyes
David Ginés Prieto	Plasencia
Juan Sánchez Jurado Vélez	Málaga
José Llavori Sendra	Oliva

Ganadores del Concurso NBA TOURNAMENT EDITION

GANADORES CARTUCHO NBA T. E. PARA CONSOLA SUPER NINTENDO

Fernando León Teija	Muros S. Pedro	Pablo Canfrac Fernández	Madrid
Gaizka Alberdi Pozueta	Zumarraga	Santiago Saborido Ibáñez	Espera
Alex Echeverria del valle	Vinaroz	Juan Martínez Moreno	Ibiza
Ignacio Ruíz Matínez	Mazarrón	Pedro Aroca Guijarro	Paiporta
Javier López Navarro	Valencia	Sergio Martínez Martínez	Hospitalet
Xavier Guardiola Martínez	Premiá de mar	Gaizka Erkiaga Gorbea	Bilbao
Jesús Sanz Hernández	Madrid	Fernando Moreno Beltrán	Huelva
Julian M. Lobato Izquierdo	Valladolid	José de Alfonso Ortega	Madrid
Raúl Puerto Veres	Barcelona	Justo Tenorio Lózar	San Fernando
Juan Domínguez Barrera	Santiponce	Juan Ballesteros Ortega	Pinto

GANADORES CAMISETAS

Vicente Esclapez Cao	Elche	Agustín Sánchez Osorio	Barcelona
Carlos Castillo González	Elche	Vicente Baldo Pérez	San Juan
Carlos de Haro Moreno	Badalona	Manuel González Cervilla	Fte. Vaqueros
Jorge Fernández Gismero	Madrid	Miguel Rodríguez García	Madrid
José M. Castillo Pulido	Parla	Jesús Collado Escribano	Valencia
Luis Seijo Guzmán	Barcelona	Javier Tobías Falguera	Lanzarote
Juan Saeta Palomino	Málaga	Luis Vázquez Cantorna	La Baña
Pablo Suárez Martínez	Avilés	Andrés Rocafull Rodrigo	Valencia
Miguel Navalón Naraín	Las Palmas	Antonio Rodríguez Campoy	Almería
Fernando Osuna Mascaró	Granada	Justo Tenorio Lózar	San Fernando
David Alfayate Soto	San Pedro	Raúl Rico Riquelme	Elda
Pablo Sánchez Vega	Las Palmas	Jordi Gómez Codinach	Manresa
José Carlos Jaén Moreno	Elche		

GANADORES CARTUCHO NBA T. E. PARA CONSOLA GAME GEAR

José Zahonero Julio	Benirredra	Joaquín Tamarit Gaspar	Xirivella
Carlos Díez Beltrán	Madrid	Jordi Estruch Hill	Corneliá
Jordi Colomer Fábrega	Badalona		

GANADORES CARTUCHO NBA T. E. PARA CONSOLA GAME BOY

José Mª Orna Asensio	La Almunia	Miguel Cortés Serrano	Rubí
Jordi Icart Madrid	Tarrasa	Juan Pereira Cornal	Orense
Pedro Villegas Reina	Cádiz		

GANADORES GORRAS NBA T. E .

Aparicio Barreira Gremia	Oviedo	Abel Martín Cantelar	Madrid
Alejandro Zapata Zabalza	Alcantarilla	José García Pérez	Madrid
Antonio Hierro Reyes	Badalona	Rafael Puig Llaneras	Mallorca
Alfredo Bordona García	Madrid	Ricardo López Molina	Torrejón
Francisco Barrera	Sant Adriá	Sergio Ruiz Mañas	Algemesí
Antonio Fdez. Ayuso	Fuenlabrada	Mario Calvo Cano	Algemesí
Hugo Ballesteros Lago	Gijón	Rafael Arroyo Juan	Mallorca
Juan Manuel Blanco	Móstoles	Héctor Grau Pijoán	Andorra
Víctor Fernández Fdez.	Barcelona	Javier Sánchez Grande	Orense
Aitor Sánchez Serrano	Barcelona	Xavier Campillo Navarro	Hospitalet
Oscar Laguna García	Benavente	Enrique Soria Sánchez	Hospitalet
José Grau Piqueras	Catarroja	Albert Pérez Santaeulalia	Barcelona
Rafael Alvarez Romero	Madrid		

GANADORES CARTUCHO NBA T. E. PARA CONSOLA MEGA DRIVE

Toni Revert Higón	Valencia	Ezequiel González Glez.	Barcelona
Agustín Vallejo Pascual	San Sebastián	Chete Carbajo Mestanza	Barcelona
Manuel Fernández Mariño	La Coruña	Raúl Bautista Hernández	Torrejón
Angel Marta Galán	Córdoba	Jesús Amado Martín	Algeciras
Daniel Echevarría Barrio	Alicante	Felipe Suárez Fernández	Betanzos
Eduardo Mateos González	Burgos	Esteban Dueñas del Valle	Hospitalet
Javier Martorell García	Barcelona	Rubén Barbero Gallego	Hospitalet
Pablo Barandica Vrien	Sopelana	Fco. Javier Martín acosta	Reus
Juan alvarez Ibáñez	Alicante	Juan Vera González	Sta. Coloma
Javier del Rio Hortega	Santa Pola	Adolfo García Pecturol	Mallorca

Video Game Case

GRATIS PARA TI AL SUSCRIBIRTE POR UN AÑO A HOBBY CONSOLAS



Bolsillo gigante para guardar cartuchos y tu revista favorita

Bolsillo con cremallera en la parte exterior para guardar los cables y otros accesorios

Espacio a medida para tu consola (Super Nintendo, NES, Megadrive, Master System)

Lateral ajustable para guardar tus control pads

Ahora al suscribirte a Hobby Consolas por un año:

- Te regalamos este increíble maletín de CaseLogic® fabricado con materiales de extrema calidad , que en las tiendas cuesta 4.995 Ptas..
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de la revista.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tu tienes tu número reservado.
- Si subiera el precio de portada, a ti no te afectaría.

Y todo ello por sólo 4.740 Ptas. (12 números X 395 Ptas.)

No dejes pasar esta oportunidad - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó 654 72 18. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72, o contactarnos por módem conectándote con nuestro centro servidor *HOBBYTEX# por el 032.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS S.A . SE RESERVA EL DERECHO DE CAMBIAR ESTA PROMOCIÓN SIN PREVIO AVISO.

"EL MEJOR JUEGO DE FÚTBOL DE LA HISTORIA"

96% CVG

"Los juegos de fútbol no pueden ser mejores que éste..., un juego que tienes que tener"

96% NMS

KONAMI®

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER™

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

LICENSED BY Nintendo®

Original Nintendo Seal of Quality

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ IS A TRADEMARK OF NINTENDO



DISTRIBUIDO POR :

GISBOR, S.L.

IMPORTADOR Y DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA DE KONAMI

Tlf.: 91 431 21 45 Fx.: 91 431 22 28

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

Cartuchos SUPER NES en oferta*: SPARKSTER ~~11.850~~ - 6.900. ANIMANIACS ~~12.700~~ - 6.900. TINY TOON ADVENTURES WACKY SPORTS ~~11.900~~ - 6.900.

*VALIDO HASTA AGOTAR EXISTENCIAS. P.V.P. Recomendado